Готические КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ 20 (77) октябрь 2000

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



Summoner: трехмерная RPG-сказка

Unreal 2? несколько слов о технологиях будущего

Возвращение: Baldurs Gate 2

0 100077 1

ИГРЫ:

Summoner · Severance: Blade of Darkness · Crimson Skies · Homeworld: Cataclysm · Metal Gear Solid PC

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Baldurs Gate II · Homeworld: Cataclysm · In Cold Blood



Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов Samsung

SyncMaster 755DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

USB UNIVERSAL SERIAL BUS
DD Display Director
Designed for Microsoft Windows 98
colorific
Partner of the Year
NUTEK
TCO 99
Nordic-Swan
True internetcolor

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795–0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742–5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка–В 362 7001; ИСМ–Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Cjmputers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932 ; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель–Сервис 34 3635; ЭВМ–Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс–ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

SAMSUNG

ВНИМАНИЕ!

П О Д П И С К А



ПОДПИСКА В РОССИИ.
ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛОКОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ)
КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕР-ПОЧТА" ПО Т. **925-0794,-2206,-1606,-3760.**



ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.
ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ. ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:
"ХАКЕР" - 29919
"СТРАНА ИГР" - 88767
"СТРАНА ИГР + CD" - 86167
"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022
"OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894

DMR RUSEXPRESS

ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.
ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАНЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:
INTERTET: WWW.PRESSA.DE
E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE
TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636

С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА 2001 НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"



	СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94	
	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх. 100 стр.	кол–во
88767	**Подписка на I полугодие**	12
93588	**Годовая подписка**	24
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры. 100 стр.	
86167	**Подписка на I полугодие**	12
26153	**Годовая подписка**	24
	Official Playstation Официальный журнал " Sony - Playstation". 82 стр.	
87022	**Подписка на I полугодие**	6
26152	**Годовая подписка**	12
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры. 82 стр.	
86894	**Подписка на I полугодие**	6
26151	**Годовая подписка**	12
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов. 100 стр.	
29919	**Подписка на I полугодие**	6
27229	**Годовая подписка**	12

СОДЕРЖАНИЕ

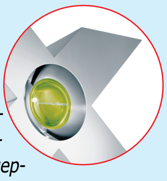
СИ №20(77) октябрь 2000



колонка редактора

С началом сезона вас!

Осень наконец-то вступила в свои законные права, и производители компьютерных и видеоигр зашевелились в преддверии горячего предрождественского безумия. Отшумели последние в этом году игровые выставки, принеся с собой массу анонсов и даже маленьких сенсаций. Со скоростью курьерского поезда приближается к нам скорая премьера PlayStation2. Почему мы должны волноваться и переживать? Как вам сказать, - ведь мы привязаны к рельсам. Игровая индустрия работает как единый механизм, и поверьте, любое значительное событие влияет на всех ее участников. Поэтому даже если вам абсолютно не интересна судьба PS2, постарайтесь хотя бы возбудить в себе искорку любопытства, подумав, какое влияние происходящие события будут иметь на нашу с вами геймерскую жизнь. Ну а чтобы вам было легче сделать некоторые выводы, читайте обзорчик "Осень Титанов", в котором как раз и рассказывается о том, как крупнейшие мировые издательства готовятся к смене игрового порядка. Ну а потом спокойно бегите покупать Baldur's Gate 2.



Удачи с поездом,
Сергей Амирджанов



На обложке: Торжество готического стиля в современных ролевых играх сказалось и на Game-Land-Front-Page ;-).



Подписка во всех отделениях связи России и СНГ!

Подписной индекс в «Объединенном каталоге 2000» **(«Зеленый каталог»)**
«СИ» — 88767, «СИ+CD+постер» — 86167



Summoner

Компания Vovition сделала практически беспроигрышный ход, приурочив выход Summoner'a к американской премьере PlayStation 2.

Издательство «Гейм Лэнд» **ищет**



web-мастеров
художников векторной графики
flash-аниматоров
web-редакторов

для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игр»



Свои резюме и работы присылайте по e-mail
webauthors@gameland.ru.

Игры в алфавитном порядке

http://www.gameland.ru



В каждом журнале с CD постеры формата A2

(в 4 раза больше страницы журнала)



Baldurs Gate 2

Не узнать Baldurs Gate II невозможно – даже если забыть про всю радужную PR–компанию, которая сопровождала проект более года. Игра узнается моментально, и сходство по первому впечатлению полнейшее: брат Коля, узнаю брателла! Но, друзья, это лишь первое впечатление, которое принято считать обманчивым… На поверку так оно и оказывается.

Crimson Skies

Нудивительно, что первые новости о Crimson Skies были восприняты с большим воодушевлением и подъемом. Action между небом и землей, проверенная годами вселенная, отказ от ненужного реализма в пользу эффектной вседозволенности и, конечно, игровой процесс, представляющий собой тот самый dogfight… Нужно ли говорить о том, что за проектом Zipper Interactive я следил с повышенным вниманием и надеждой? И вот, наконец, Crimson Skies в редакции…



Компания «GAME LAND» приглашет к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

02 обложка	Samsung	07	Никита	23	Formoza	37	Журнал «Фантом»	59	РОБОТ	75	C-Trade
03 обложка	Elko	13, 15, 27	E-Shop	25	Техмаркет	39, 57	Спецвыпуск СИ	63	Полигон	81	АБКП
04 обложка	1C	16, 17	ISM	31	Бука	51	Мобильные	67	Modern Art	91	Журнал
05	Verysell	21	ATI	35	OPM		компьютеры	69	DVD-Shop		«ХАКЕР»

НОВОСТИ игрового мира









ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
E–mail: ovch@gameland.ru

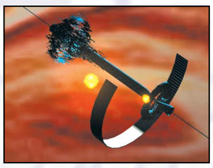
И без того насыщенные первые недели осени просто-таки взорвались калейдоскопом событий в игровой индустрии с началом традиционных завершающих год выставок Tokyo Game Show Fall и Jamma'2000, усиленных давно ожидавшимся (каким уже по счету?) анонсом X-Box. В этом году, правда, в японской игровой индустрии случился абсолютнейший разброд. Теперь все ведущие игровые производители (Nintendo, Sega, Sony) присутствуют на собственных шоу. У Nintendo есть и всегда была Spaceworld, Sega устроила себе в этом году оригинальное онлайновое шоу, перемешивая его с презентациями последних игр на улицах и в своих развлекательных комплексах. Ну а Sony в полном и гордом одиночестве царствовала на Tokyo Game Show, в очередной раз поразив присутствовавших размерами гигантского стенда, на котором демонстрировалось всего три игры. В TGS также в этом году отказалось участвовать издательство Square, предпочтя просто пригласить пару сотен самых преданных журналистов в свой токийский офис, чтобы показать играбельный Bouncer и дать им послушать ролики из FF8, перекодированные в Dolby Digital 5.1...

SONY *РАСКРЫВАЕТ* ПОДРОБНОСТИ *ПРЕМЬЕРЫ* PS2

Корпорация **Sony** наконец-то раскрыла все детали грядущей премьеры **PlayStation2** на американском и европейском рынках. Как и ожидалось, произойдет это радостное для всех игроков событие 26 октября и 24 ноября, соответственно. Количество поставляемых на каждый из рынков консолей оказалось резко ограничено, поскольку **Sony** так и не удалось справиться с производственными трудностями (учитывая еще и тот факт, что спрос на **PS2** в Японии практически не спадает на протяжении последних месяцев и составляет порядка 150-200 тысяч консолей в месяц). В результате и Америка, и Европа получат в свое распоряжение равное количество приставок, ровно по 500 тысяч в первый день. После этого Sony обещает поставлять, по крайней мере в США, по 100 тысяч консолей в неделю, что должно довести число счастливчиков, получивших в распоряжение новую суперприставку, до почти полутора миллионов человек к Рождеству. Надо отметить, что такие темпы продаж нельзя назвать сенсационными, причем на этот раз дело не в спросе, а в предложении. Так, например, **Sega** в период после запуска **Dreamcast** в Америке умудрилась продать за три месяца более двух миллионов приставок. Сколько **Sony** могла продать **PS2**, одному Богу известно. Думается, что-то в районе 3-4 миллионов штук. Как и было обещано, в **launch** в продажу поступят аж двадцать шесть различных игр от почти десятка различных издательств. Поскольку все их названия вам наверняка уже знакомы, просто приведу весь список: **Armored Core, Dead or Alive 2: Hardcore, Dynasty Warriors 2, ESPN Int'l Track & Field, ESPN X Game Showboarding, Eternal Ring, Evergrace, FantaVision, Gun Griffon Blaze, Kessen, Madden NFL 2001, Midnight Club Street Racing, Moto GP, NHL 2001, Orphen, Q-Ball Billiard Master, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Real Pool, Ridge Racer V, SSX, Silent Scope, Silpheed: The Lost Planet, Smuggler's Run, Street Fighter EX3, Surfing H3O, Summoner, Swing Away Golf, Tekken Tag Tournament, TimeSplitters, Top Gear Dare Devil, Unreal Tournament, Wild Wild Racing and X-Squad.** Разумеется, список "**subject to change**", но большую часть этих игр, если издательства не испугаются недостачи приставок на рынке, мы все же непременно увидим 26 октября. В Европе дела обстоят еще оригинальнее - там в первый же день на прилавки будет выбалено аж 33 различных игровых продукта. Список же в общих чертах повторяет американский, так что приводить его сейчас попросту нет особого смысла. Ждите нашего специального репортажа с запуска **PS2**!

ПЕРВЫЙ *ШЕДЕВР* НА *PS2* 1 *ФЕВРАЛЯ*

Несомненно, главной звездой выставки **Tokyo Game Show** (в отсутствие **Square**, у которой все равно не было наготове новой **Final Fantasy**) стала компания **Konami**, которая, похоже, является единственным из японских издательств, поддерживающим **PS2** не проходными полупортами и низкобюджетными поделками, а вполне серьезными перспективными игра-







Формула новых технологий!



Надежность, мощь и новейшие технологии от Compaq - движущая сила и гарантия непрерывной работы Вашей информационной системы.

Verysell - крупнейший дистрибьютор Compaq в России и странах СНГ.
Verysell - взаимовыгодное сотрудничество.
Verysell - надежное партнерство.

intel inside pentium III

Compaq ProLiant ML350



До двух процессоров-Intel® Pentium® III 600-733MHz
Оперативная память-128MB /133MHz, расширяется до 2GB.
Integrated Dual Channel Wide-Ultra2 SCSI Controller
Поддерживает до 4-х 1" hot-plug дисков Wide-Ultra2 SCSI, max. до 72,8 GB

Compaq ProLiant ML370



До двух процессоров-Intel® Pentium® III 667-733MHz
Оперативная память-128MB/133MHz, расширяется до 4GB.
Integrated Dual Channel Wide-Ultra2 SCSI Controller
Поддерживает до 6-и 1" hot-plug дисков Wide-Ultra2 SCSI, max. до109.2 GB
Блоки питания, заменяемые в горячем режиме (опция)

Compaq ProLiant ML530



До двух процессоров-Intel® Pentium® III Xeon™ 800MHz
Оперативная память-128MB/133MHz, расширяется до 4GB.
Integrated Dual Channel Wide-Ultra2 SCSI Controller
Поддерживает до 12-и 1" hot-plug дисков Wide-Ultra2 SCSI, max. до109.2 GB
Блоки питания, заменяемые в горячем режиме

Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

VERYSELL

Верисел Москва (095) 705 9190/91/92
Верисел Урал Магнитогорск (3511) 37-6401; Екатеринбург (3432) 51-3660
Верисел Украина Киев (044) 245-2546

http://www.verysell.ru

COMPAQ

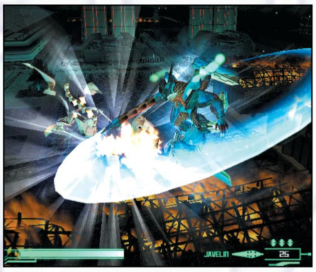
http:\\solutions.compaq.ru

Партнеры Verysell: **МОСКВА** ACT Group (095) 232-5688; LightNet Complex (095) 299-3568; Белмонт Консалтантс (095) 937-1606; Би-Эй-Си (095) 955-7185; Метап (095) 748-1231; Нобел (095) 946-9805; ПАТРИАРХ (095) 216-7201; РПИ (095) 267-3420; Свемел (095) 154-5181; Си-Эс-Эс Интернэшнл (095) 258-6707; Тауэр-Сети (095) 210-0198; Ромбо (095) 956-2479;
ЕКАТЕРИНБУРГ Микротест (3432) 22-2155; **КРАСНОЯРСК** Альфаком (3912) 65-3314; КАМИ-Красноярск (3912) 27-9277;
НОВОСИБИРСК Интерфейс (3832) 46-0411; **Н.НОВГОРОД** Лик-Н (8312) 34-2770; **РОСТОВ-НА-ДОНУ** Форте (8632) 67-0977;
ТЮМЕНЬ КАТ (3452) 41-1663; **УФА** Банкос (3472) 52-7394;

МЫ ТЕПЕРЬ ЗНАЕМ ЧТО ТАКОЕ Z.O.E. И ПОЧТИ ЧТО УВЕРЕНЫ В ЕЕ ВЫСОЧАЙШЕМ КАЧЕСТВЕ. ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ ИМЕННО ЭТОМУ ПРОЕКТУ ДОСТАНЕТСЯ ЧЕСТЬ СТАТЬ ПЕРВОЙ РЕВОЛЮЦИОННОЙ ИГРОЙ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PS2.

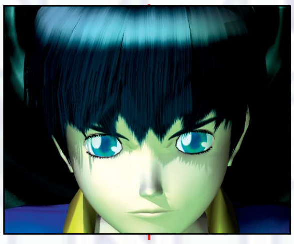






ми. По крайней мере, я могу абсолютно спокойно назвать минимум три проекта **Konami**, которые способны привлечь живейший интерес абсолютно любого, даже самого скептически настроенного игрока. Это, разумеется, **Metal Gear Solid 2**, недавно анонсированный **Silent Hill 2** и "другая игра от **Hideo Kojima**", о которой вы тоже наверняка не раз слышали - **Zone of the Enders**, или просто **ZOE**. Именно этому шедевру было суждено целиком и полностью держать на себе весь **Konami**'вский стенд на **TGS**, что с блеском удалось. Игровой процесс **ZOE** весьма напоминает **Virtual On**, но только сильно убыстренный и чуточку упрощенный. Ваш робот свободно гуляет по трехмерным ландшафтам, и как только сталкивается с противником, действие немедленно переходит в стадию боя. В перерывах между миссиями разворачивается мощная сюжетная линия с элементами мыльной оперы, за которую отвечают авторы культового симулятора девочек **Tokimeki Memorial**. Надо сказать, что **ZOE** мы и так ждали с нетерпением, но теперь, убедившись в высоком качестве самого игрового процесса, начинаем все больше и больше от нее фанатеть. Самое главное - ждать осталось недолго! **ZOE** выходит в свет 1 февраля, причем в комплекте к **DVD** с игрой будет прилагаться диск с играбельной демо-версией **Metal Gear Solid 2**!







SEGA *ПРЕДСТАВЛЯЕТ* NAOMI *2* И *VIRTUA* FIGHTER *X*!

На выставке игровых автоматов **Jamma'2000** произошло событие, которое предсказывали и ждали многие поклонники **Sega**. После череды слухов на весенней выставке **AOU**, **Naomi 2** все-таки была показана в действии в конце сентября. Несмотря на то, что эта аркадная модель продолжает традиции **Naomi** и является скорее недорогим и практичным, нежели сверхмощным графическим решением, игры на новой платформе должны и будут выглядеть не только не хуже, но зачастую и лучше, чем конкуренты на **PlayStation2** или (кто знает?) даже **GameCube**. В основе своей **Naomi 2** - это все тот же **Dreamcast**, но на этот раз с разогнанным и усовершенствованным графическим чипом, еще большим количеством текстурной памяти и некоторыми архитектурными новшествами. Показанные на выставке игры и некоторые технологические демки пусть не валят с ног своей реалистичностью, но все же представляются значительно превосходящими лучшие экземпляры на **DC** по графическому оформлению. **Naomi 2** стартует в Японии в начале следующего года с оригинальной гоночной игрой Wild Rider, созданной с применением технологий из **Jet Set Radio**, и культовым футбольным симулятором **Virtua Striker 3** (выглядящим просто великолепно). Но главным притягивающим моментом ко всей этой истории стал долгожданный анонс новой игры от **Yu Suzuki**, о которой мастер уже давным-давно аккуратно оговаривался и без конца хвастался. Проект получил название **VF-X**, что, как ни удивительно, просто-таки обязано расшифровываться как **Virtua Fighter X**. Полноценный анонс этой игры, правда, произойдет лишь в ноябре, а пока нам остается лишь глядеть на ее логотип и фантазировать на предмет того, что же **Am2** выдаст нам на этот раз.

СУПЕРВИКТОРИНА!



Журнал "Страна Игр" продолжает уникальный проект: интерактивную викторину, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы задаем новый вопрос и предлагаем несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! **Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов!** Ну а каждый месяц вас ждет новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

На этот раз ВОПРОС посвящен лучшей классической ролевой игре года - Baldur's Gate 2.

Итак,

Кто из нижеперечисленных персонажей НЕ выбрался живым из подземелий в Baldur's Gate II?

- Имоен
- Джахейра
- Хомяк Боо
- Калид
- Волвагия

Звоните прямо сейчас по телефону **8-809-585-80-11** и выбирайте один из вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны сувениры с игровой символикой, а **ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ ГЛАВНЫЙ ПРИЗ: ТОВАРЫ ИЗ E@SHOP НА СУММУ $100** на выбор!

Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы



DAYTONA *НА* DREAMCAST*!!!*

Вот и еще одна сенсационная новость, которую мы все (имеется в виду журналистская братия) пытались вытянуть из **Sega** буквально с момента анонса **Dreamcast**. Новая версия-ремикс сверхпопулярной гонки-файтинга **Daytona USA** превратится на **Dreamcast** в полноценную онлайновую гонку аж с 40 участниками. В игру войдут все трассы из первой **Daytona**, несколько бонус-треков с **Daytona USA SSE** и версии игры с **PC**, а также три или четыре абсолютно новых трассы. Насчет треков из **Daytona 2** (самая красивая гонка на **Model 3**) пока ничего не известно. Графику в игре, естественно, полностью переработали с учетом спецификаций приставки, причем по внешнему виду игры можно сделать вывод, что не обошлось без применения движка из **Ferrari F355 Challenge**. **Daytona USA** - это лучшая многопользовательская гонка всех времен, уступающая по азартности лишь **Mario Kart**, и новость о ее появлении на **DC** - повод для настоящего ликования тысяч фанатов оригинала. В Японии **Daytona** выйдет зимой (скорее всего, в январе, примерно в то же время, когда в прошлом году вышла **Crazy Taxi**), ну а в Америке она появится ближе к весне.



© 2000 Nikita Ltd. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.



■ "Вундеркинд плюс" Комплект из 26 развивающих игр. **3–6 лет**

■ "День рождения 2" Изучение английских и русских слов. **5–9 лет**

■ "Волшебный сон" Интерактивный мультфильм по мотивам русских народных сказок. **6–9 лет**

■ "PARKAN. Хроника Империи" Космический имитатор/стратегия от первого лица. **12 лет и старше**

■ "Новый Робинзон" Школа выживания в естественной среде. **10 лет и старше**

■ "Новый Бармалей" Интерактивный мультфильм о новом слове в защиту животных. **6 лет и старше**

■ "Бармалей возвращается" Интерактивный мультфильм о поисках клада искателями приключений. **6 лет и старше**

■ "Железная стратегия" Стратегия реального времени/имитатор боевых роботов. **12 лет и старше**

■ "Сафари–биатлон" Супер–гонки на боевых турбомобилях далекого будущего. **10 лет и старше**

Игры "Никиты" можно купить в специально предназначенных для этого местах, а именно: в мультимедийных отделах книжных магазинов, компьютерных салонов и универмагов, на лотках радиорынков, в киосках подземных переходов. Если цена одной игры превысит 3 (три) условных доллара США, Вам следует задать дополнительные вопросы ответственному лицу. Если Вы не обнаружили игр "Никиты" в упомянутых местах, настоятельно требуйте их у продавцов, и чем быстрее, тем больше. По вопросам оптовых закупок следует немедленно обращаться по телефонам: (095) 115-97-77, 115-97-43. Условия, которые Вам обязательно предложат, смогут обогатить Вас не только материально, но и духовно.

NIKITA®
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

СТРАНА ИГР
№20 (77) октябрь 2000
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* и.о. главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Денис Жохов *denis@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* коммерческий директор
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* заместитель коммерческого директора
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО “Гейм Лэнд” учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский
Глеб Маслов служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: “ScanWeb”, Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на “Страну Игр” строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: Михаил Огородников



GRAN*TURISMO* 2000 *ПЕРЕИМЕНОВАЛИ*

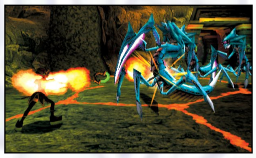
Причем сразу на всех рынках. В Японии игра теперь будет называться **Gran Turismo 2000 Spec-A** и появится, наверное, все-таки на Рождество, чтобы постараться заставить японцев наконец-таки закупиться хотя бы миллионом копий очередного шедевра от **Kazunori Yamauchi** и **Poliphony Digital**. В Европе и





Америке же **GT2000** официально переименован... сюрприз... в **Gran Turismo 3**! И уж там-то раньше февраля-марта ждать игру было бы бессмысленно. Соответственно, можно предположить, что Япония, как это уже случалось не раз, получит не вполне доработанную (и, возможно, даже забагованную) версию игры, но раньше всех, а остальным же игрокам придется подождать появления более качественной, красивой, не тормозящей и стопроцентно проходимой версии. Мы готовы подождать.









SONIC*TEAM* НАВСЕГДА

Помимо приковывавшей внимание всех посетителей **Jamma Naomi 2**, на которой, собственно, показывать было почти нечего, значительный интерес вызвали новые проекты студии **Sonic Team**. Сиквел феноменально интересной танцевально-маракасной игры **Samba de Amigo 2000** - это больше песен, еще более безумный дизайн и новые движения. Теперь от игроков требуется не только периодически вставать в позу, но и ритмично двигать одним либо же двумя маракасами. Несмотря на то, что занятие это представляется достаточно сложным, приноровиться к **Samba de Amigo** можно всегда, и мы уверены, что проблем с этим не возникнет. Еще одной радостной новостью является то, что некогда исключенные из списка песен оригинальной **Samba** треки Рики Мартина **Cup of Life** и **Livin' La Vida Loca** теперь непременно будут включены в двухтысячную версию. Игра выходит уже 14 декабря. Еще на **Jamma** была замечена похожая на **Samba** игра **Shyaka & Tamburine**, в которой вместо маракасов необходимо было трясти бубном. Но это произведение, как оказалось, принадлежит перу другой неназванной команды из **Sega**.
В последнюю же неделю сентября **Sonic Team** впервые показала играбельную версию своей **Phantasy Star Online**, которая все-таки выйдет в свет в этом году, по крайней мере, в Японии. Более того, уже в начале ноября начнется массовое бета-тестирование мира **PSO**, в котором примут участие все желающие, предварительно заказавшие игру через **Sega**'вский сайт **d-direct** (им будет выслана специальная демка). Phantasy Star Online не является по сути типичной японской ролевушкой. Все бои в реальном времени, больше похожие на **Diablo**, чем на **Final Fantasy**. В демо-версии игры, которую **Sonic Team** демонстрировала во время фестиваля, команда из четырех игроков, соединенных через удаленный сервер где-то в Осаке, объединившись, могла побегать по паре подземелий и завалить финального босса. Конечно, о финальной версии игры по этой минималистской демке ничего сказать нельзя, однако впечатления у посетителей выставки остались исключительно приятные. **PSO** выходит в Японии 21 декабря, завершая таким образом предрождественскую линейку **Sega**'вской предпоследней атаки на японский рынок (последним в случае неудачи станет выход **Sakura Taisen 3**). В Америке игра выйдет чуть позже, в январе. Тогда же, видимо, и в Европе, почти как было обещано...

SQUARE *ПОКАЗЫВАЕТ* BOUNCER*!*

На специальном брифинге для прессы, который **Square** организовала журналистам вместо **Tokyo Game Show**, компания показала, наконец-то, свой самый засекреченный проект **The Bouncer**. В этом интерактивном фильме с элементами **Action** и даже **RPG**, начисто слизанном с **Sega**'вского **Spikeout**, вам предстоит познакомиться с бандой четырех заклятых

列車に攻撃してくる謎の戦闘機。敵か味方か？





ドミニクを誘拐した真の目的とは・・・



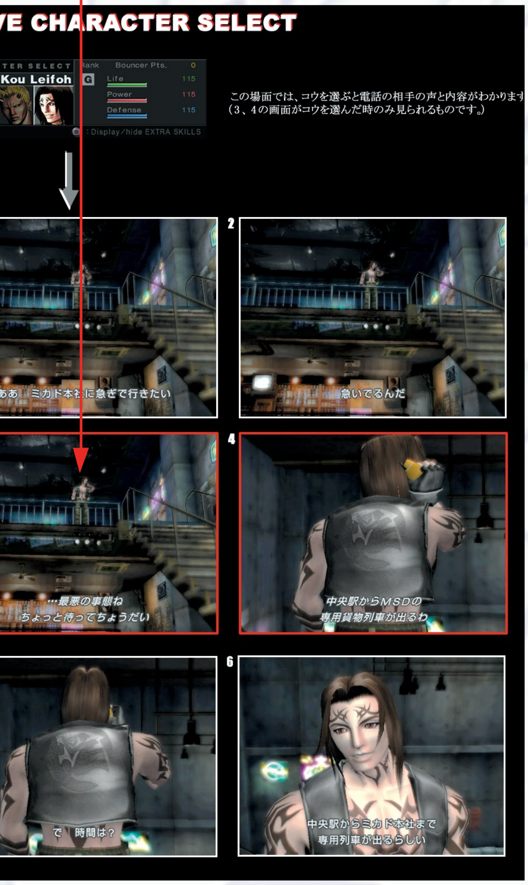
SQUARE ДО СИХ ПОР НИКОМУ НЕ ПОКАЗЫВАЛА ИГРАБЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ THE BOUNCER, ЧТО АБСОЛЮТНО НЕ МЕШАЕТ ВСЕМ ЕГО С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДАТЬ. ЧТОБЫ ПОТОМ ПОСТАВИТЬ ЕМУ НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНУЮ ОЦЕНКУ.



друзей, расследующих мистические манипуляции корпораций будущего. Сюжетно, да и по дизайну **Bouncer** напоминает **Final Fantasy VII**, но, естественно, с учетом смены поколения железа. Все ролики теперь идут в реальном времени, что позволило **Square**, например, менять углы камеры в роликах в случае игры за разных персонажей. Собственно же действие представляет собой драки на открытых пространствах с неограниченным количеством противников и свободой передвижения по уровню. Графические достоинства роликов **Bouncer** несколько меркнут, когда игра переходит в интерактивную стадию. Впрочем, и в боях игра смотрится весьма достойно и уж по крайней мере на порядок лучше, нежели все то, что мы видели на **PS2** в последние месяцы. **The Bouncer**, по иронии судьбы, тоже выходит в феврале. А в следующем номере ищите подробный отчет об этом уникальном проекте.







木の上からドームを偵察するシオン





仲間同志の時は以外と普通なゲドウ達

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS: LIVIN LARGE	MAXIS
2.	CONQUERORS EXP PACK/AGE OF EMPIRE 2	MICROSOFT
3.	THE SIMS	MAXIS
4.	DIABLO 2	BLIZZARD
5.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
6.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS
7.	SIM THEME PARK WORLD	MAXIS
8.	WHO WANTS TO MILLIONAIRE 2	DISNEY INTERACTIVE
9.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
10.	DELTA FORCE 2	NOVALOGIC

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	NFL 2K1	SEGA OF AMERICA	DC
2.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PSX
3.	THE SIMS: LIVIN LARGE	MAXIS	PC
4.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PSX
5.	GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENT.	PSX
6.	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	N64
7.	PARASITE EVE II	SQUARE EA	PSX
8.	MARIO TENNIS	NINTENDO OF AMERICA	N64
9.	CONQUERORS/AGE OF EMPIRE 2	MICROSOFT	PC
10.	SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PS
2.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	DC, PC, PS
3.	SPIDERMAN	ACTIVISION	GBC, PS
4.	SYDNEY 2000	EIDOS	DC, PC, PS
5.	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	VIRGIN	PC
6.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
7.	AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS EXP	MICROSOFT	PC
8.	THE SIMS: LIVIN' IT UP	EA	PC
9.	FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001	EA	PC, PS
10.	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	ACTIVISION	PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	SAKURA TAISEN 2	SEGA	DC
2.	DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDEN	ENIX	PS
3.	POKEMON PANEPON	NINTENDO	GB
4.	DINO CRISIS 2	CAPCOM	PS
5.	SUIKOGAIDEN VOL. 1	KONAMI	PS
6.	KORO KORO KIRBY	NINTENDO	GB
7.	GEKIKUUKAN PRO BASEBALL	SQUARE	PS2
8.	SOCCER 2000 ~ CHALLENGE TO U-23 MEDAL	KONAMI	PS
9.	CAPCOM VS SNK	CAPCOM	DC
10.	KEYBOARD MANIA	KONAMI	PS2

То, с какой скоростью американское издательство **Activision**, которое еще совсем недавно пребывало в глубочайшем финансовом кризисе, снова перемещается в элиту индустрии электронных развлечений, достойно всякого уважения. И даже восхищения. Как вы можете сами заметить, целых три продукта этой компании сейчас находятся в английском топе, причем в США подобную ситуацию мы сможем наблюдать уже на следующей неделе, когда до нас дойдут более свежие данные о тамошних продажах. А "виной" такого чудесного превращения является никто иной, как гениальный "симулятор" скейтбординга **Tony Hawk Pro Skater** и его продолжение, которые, согласно только что полученным данным, были уже проданы тиражами, соответственно три с половиной и более одного миллиона экземпляров. Такому успеху сегодня можно только позавидовать.

X-BOX: MICROSOFT РВЕТСЯ В БОЙ

Сергей Овчинников

Несмотря на ранний старт невероятной по своим масштабам шумихи, связанной с выходом корпорации Microsoft на игровой рынок, практически никаких конкретных деталей о мистическом X-Box до сих пор известно не было. Microsoft приложила абсолютно все усилия для того чтобы вскружить прессе и собственно игрокам голову ничтожным набором мало что значащих деталей и абсолютно отвлеченных технологических демок.

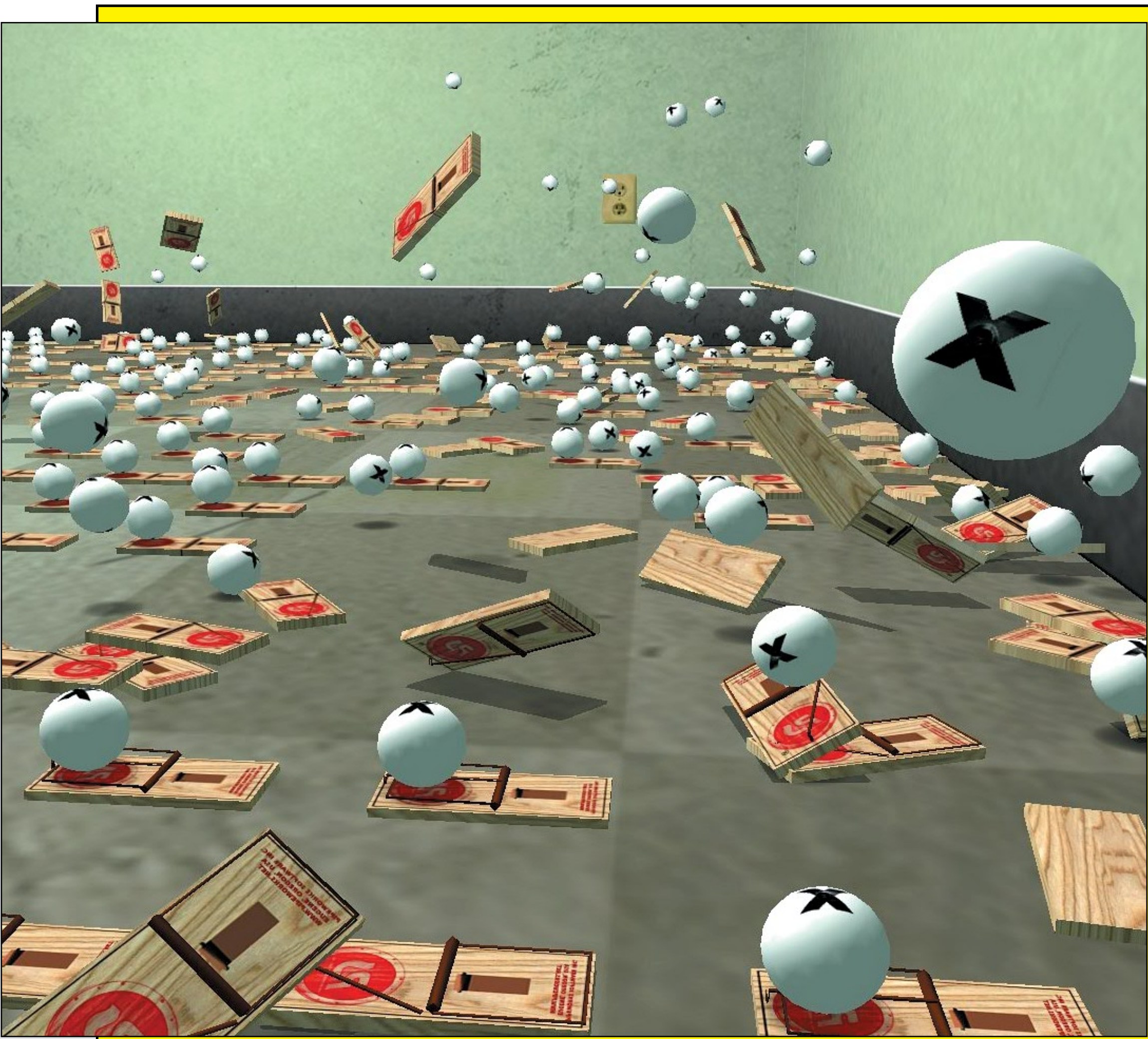
В этом смысле демарши Microsoft на протяжении всего последнего года выглядели даже более нахальными и обезоруживающе безнаказанными. Ребята из игрового подразделения MSFT Corp с легкостью демонстрировали пинг-понговые шарики в мышеловках, бабочек, роботов и прочие "технологические демонстрации" на сверхмощных серверах, которые не только не эмулировали реальное железо X-Box, но просто не имели с ним ничего общего. О том, что Microsoft по большому счету еще и не занималась созданием реальных прототипов железа, говорит и тот факт, что корпорация никогда не настаивала на каких-либо технических характеристиках машины. То процессор 600 Мгц, то 700, то 800. То память становится 128 МБ, и буквально через месяц ее объем вновь скатывается до первично анонсированных 64 (кстати, в точности по графику изменения цен на память на мировом рынке). Становится ясно, что Microsoft все еще экспериментирует с различными конфигурациями, пытаясь найти универсальный подход к созданию своего X-ящика. Тем более смехотворными выглядят попытки охарактеризовать графический чип от Nvidia в то время, когда компания не закончила еще и разработку своего очередного творения NV20 (а ведь X-Box будет иметь в сердце некую модификацию NV25, запланированного на PC на осень-зиму 2001 года). Все это позволяет нам думать о том, что запуск X-Box уже в сентябре-октябре будущего года - это абсолютно несбыточная мечта.

Знакомьтесь, новый официальный логотип X-Box.

Например, компания Nintendo, готовящаяся к этим же датам для своего GameCube, уже по крайней мере полностью завершила разработку приставки (и будьте уверены, уже втихую производит ее для того чтобы избежать дефицита в момент запуска).

И все-таки о проекте становится известно все больше. На этот раз Microsoft нанесла сразу два небольших, но действенных удара. Во-первых, на специальной пресс-конференции на ECTS вице-президент Microsoft Ed Fries представил список из 17 команд разработчиков, игры которых Microsoft собирается издавать на X-Box самостоятельно. В одну кучу попали такие известные имена, как Totally Games (X-Wing, Tie Fighter), Lionhead Satellites, Angel Studios, Terminal Reality, Warthog (StarLancer), а также Big Huge Games Брайана Рейнольдса и многие другие. Также на ECTS на маленьком закрытом стенде Microsoft показывала несколько ранних прототипов дизайна внешнего облика X-Box - достаточно большой и тяжелой (около 3,5 кг) серебристой коробки. Также, по слухам, был представлен и прототип контроллера, однако





Технические характеристики

Процессор: *Intel Pentium III 733MHz со Streaming SIMD Extensions*
Графический чип: *300MHz X-Chip, разработанный Nvidia на базе чипа NV25*
Память: *64 или 128 MB RAM (универсальная архитектура памяти)*
Медиа-сопроцессор, разработанный Nvidia, отвечает за звук, операции ввода-вывода и обработку DVD-видео
Жесткий диск: *8GB*
DVD-привод: 5X DVD с возможностью проигрывать DVD-видео
Четыре порта для джойстиков
10/100 MBps Ethernet
Модем *на 56 Кбит/с или кабельный модем (продаются дополнительно)*

Производительность

Канал памяти 6.4GB/sec
150 million micropolygons/particles в секунду
150 million transformed and lit полигонов в секунду
100 million полигонов в секунду со всеми включенными эффектами
Мультитекстурирование 4X
Компрессия текстур 6:1
Полноэкранное сглаживание
Проигрывание DVD-видео
Максимальное разрешение 1920x1080
Поддержка телевизоров высокой четкости (HDTV)
256 Каналов Аудио
Поддержка Dolby Digital 5.1 (AC3)

Список разработчиков и издательств, работающих над проектами для X–Box (сокращенная версия)

1. Acclaim Entertainment, Inc.
2. Activision, Inc.
3. Angel Studios, Inc.
4. Argonaut Games plc
5. ARIKA CO., LTD.
6. ARTDINK CORPORATION
7. ATLUS CO., LTD.
8. BANDAI CO., LTD.
9. Barking Dog Studios, Ltd.
10. Bethesda Softworks Inc.
11. BioWare Corp.
12. Blue Byte Software, Inc.
13. CAPCOM CO., LTD.
14. CLIMAX Ltd. Co.
15. Core Design Ltd.
16. Crave Entertainment, Inc.
17. Criterion Software Ltd.
18. Cryo
19. Crystal Dynamics Inc.
20. DMA Design Ltd.
21. Edge of Reality, Inc.
22. Eidos interactive Ltd
23. Empire Interactive
24. Epic Games
25. Fox Interactive
26. From Software , Inc.
27. Gathering of Developers
28. GENKI Co., Ltd.
29. Hasbro Interactive
30. Havas Interactive
31. HUDSON SOFT CO., LTD.
32. id Software, Inc.
33. Infogrames
34. Interplay Entertainment Corp.
35. JALECO LTD.
36. Kalisto Entertainment
37. KEMCO/Kotobuki System Co., Ltd
38. KOEI Co., Ltd.
39. KONAMI CORPORATION
40. Legend Entertainment Company
41. Majesco, Inc.
42. Melbourne House
43. Midway
44. Monolith Productions, Inc.
45. Mythos Games Ltd.
46. NAMCO LIMITED
47. Neversoft Entertainment
48. Nihilistic Software, Inc.
49. NovaLogic, Inc.
50. Paradigm Studios
51. Radical Entertainment
52. Rage
53. Raven Software
54. Red Storm Entertainment, Inc.
55. Reflections Interactive
56. Ripcord Games, LLC
57. Rockstar Games
58. SCi Entertainment Group PLC
59. Sierra
60. SouthPeak Interactive
61. Take-Two Interactive Software, Inc.
62. TECMO, LTD.
63. Terminal Reality
64. The Codemasters Software Company Ltd.
65. The LEGO Compay A/S
66. The Whole Experience, Inc.
67. THQ
68. Titus
69. TopWare Interactive AG
70. Treasure, Inc.
71. Ubi Soft Entertainment
72. Valve, LLC
73. VIDEO SYSTEM Co., Ltd.
74. Virgin Interactive
75. Volition, Inc.
76. Warthog PLC

о нем пока никаких подробностей не поступало - ведь даже станции для разработки под X-Box сейчас поставляются со стандартным джойпадом Sidewinder.

Вторым мероприятием Microsoft этой осенью стала приуроченная к Tokyo Game Show пресс-конференция, прошедшая одновременно в Японии и в Америке, на которой журналистам в обстановке особой торжественности представили сверхобширный список из 155 (ста пятидесяти пяти) компаний разработчиков и издательств, которые уже начали разработку тех или иных проектов под X-Box. Несколько модифицированный этот список вы можете увидеть прямо в данном материале, и хотя он получился несколько короче (мы убрали из него всех не вызывающих особого интереса разработчиков), но все равно показывает тот факт, что поддержки индустрии, подобной той, что сейчас пользуется Microsoft, нет на данный момент даже у Sony, успевшей настроить против себя издательства слишком сложной для разработки платформой и бесконечным дефицитом. Помимо всех этих впечатляющих действий, Microsoft также продемонстрировала некую видеопленку якобы с реальными играми на X-Box. На самом деле, конечно же, реальных кусочков игр в этом ролике было немного. Кое-что было взято из версий игр, представленных на PlayStation2, кое-что представляло собой просто хорошо отрендеренные CG-ролики, ну а что-то появлялось на экране в совершенно непонятном виде. Так, например, понять, что компания Codemasters хотела сказать своим странным роликом, посвященным Colin McRae Rally 2.0, не представляется возможным. В погоне за количеством Microsoft немножко расфокусировала внимание аудитории и создала впечатление хаотичной перемешанности компаний, игр, проектов. Пожалуй, это был не лучший способ провести презентацию, и здесь опять-таки напрашиваются аналогии с ветераном игровой индустрии Nintendo, которая предпочла долгому и изнурительному показу артов и анонсу разработчиков несколько эффектных и чрезвычайно красивых демонстраций. Но зато именно сейчас миру было представлено как окончательное название, так и новый логотип приставки, который был создан одним из известнейших дизайнерских агентств (для дополнительных дизайнерских изысков советую посетить великолепный официальный сайт www.xbox.com).

У Microsoft в запасе чуть больше года, за это время можно успеть очень многое, даже не располагая до последнего момента финальными спецификациями системы, - ведь игры для X-Box разрабатываются под DirectX, практически так же, как и на PC, только с финальными технологическими параметрами (именно поэтому они будут так хорошо выглядеть. И вовсе не потому, что X-Box представляет собой какое-либо технологическое чудо.). Следующий большой шаг для компании наступит в феврале, когда на своем ежегодном фестивале GameStock компания должна будет показать уже играбельные версии всех основных проектов...

ОСЕНЬ ТИТАНОВ
крупнейшие мировые издательства сегодня

Сергей Овчинников

В своих материалах мы часто повторяем: «Игровая индустрия вступает в переходный этап своего развития. С выходом нового поколения игровых платформ позиции многих нынешних лидеров, поставивших не на ту лошадку, могут покачнуться».

На самом деле этот переходный период уже примерно год как наступил, и он не щадит ни маленькие независимые издательства, ни настоящих монстров от игровой индустрии. Практически всем крупным игрокам сегодня приходится принимать поистине судьбоносные решения. Практически все рискуют. Многие – всем. До главной «высокой точки» года осталось менее месяца. 26 октября и 24 ноября великая и ужасная PlayStation2, являющаяся концентрированным кусочком новой философии бессменного на протяжении пяти лет лидера игровой индустрии корпорации Sony, – появится на прилавках магазинов в США и Европе. С этого момента вступит в свои права новая гонка вооружений на игровом рынке, причем на этот раз вместо одного сильного и одного-двух противников послабее в бой вступает находящаяся в лучшей своей форме за последние годы Nintendo, чуть ослабленная, но все еще являющаяся лидером Sony и просто-таки титаническая Microsoft, которой вполне под силу в случае очень уж большого желания попросту задавить конкурентов. Но не стоит забывать и о том, что Microsoft видит этот рынок как источник прибыли, а не как цель для самоутверждения, поэтому я бы не стал рассчитывать, что корпорация согласится работать с X-Box себе в убыток... В общем, в преддверии всех этих интереснейших событий мы решили взглянуть на сегодняшние дела и заботы крупнейших мировых издательств, контролирующих как минимум 70-80 процентов мирового игрового рынка и всесторонне на него влияющих. Начинаем, разумеется, с колыбели игровой цивилизации, со Страны Восходящего солнца...

Япония

В то время как игровая индустрия во всем мире стабильно показывает высокие результаты роста, японские игроки в последнее время немного притормозили. Вот уже второй год подряд количество проданных игр практически не растет, да и объемы продаж игровых приставок несколько замедлились. С одной стороны, заметна усталость рядовых игроков устаревшими технологиями PlayStation, практически безраздельно властвующей на японском рынке. С другой – даже выход весьма технологически продвинутого Dreamcast не заставил японцев изменить своего мнения о том, что играть можно только на PlayStation или, в крайнем случае, на N64. Даже бешеный японский успех PlayStation2 все равно с легкостью вписывается в эту схему, – дорогую игрушку покупают, в первую очередь, в качестве DVD-плеера и лишь во вторую – как игровую приставку нового поколения. Слишком дорогую PS2 не дают детям и выставляют в гостиную, а не в детскую. Неудивительно, что продажи DVD-фильмов в Японии с марта почти утроились, а вот по количеству проданных игр на каждую приставку PS2 скатилась значительно ниже Dreamcast. Впрочем, крупнейшие японские издательства смело смотрят в будущее, и у каждого припасены свои маленькие хитрости.

Nintendo

Год основания: 1889
Поддерживаемые платформы: N64, GameBoy, GameCube, GameBoy Advance
Торговые марки и сериалы: Mario, Zelda, Pokemon, Metroid
Команды разработчиков: Nintendo EAD, Retro Studios, Nintendo NST, Silicon Knights, Mix-Core, HAL Labs

Nintendo, пожалуй, единственная компания в истории индустрии, которая, даже потеряв свое лидерство, не скатилась вниз и продолжила активный цикл своего развития, вырастая вместе с индустрией, которую она сама же и создала. У Nintendo вообще совершенно особенная для производителя приставок жизненная философия и модель бизнеса. В то время как другим производителям приходится стараться заручиться поддержкой мощных партнеров, которые могли бы обеспечивать их железо новыми крутыми играми, Nintendo сама создает игровые продукты высочайшего качества. И эти самые партнеры для гиганта из Киото представляют не то что бы конкурентами, но уж точно не самыми необходимыми компонентами успеха. Nintendo, когда не ленится, способна обеспечивать существование и процветание своих платформ самостоятельно. Поэтому эту компанию вообще мало волнуют бушующие на поверхности игрового океана бури – ведь она просто плывет по течению со своим вечным багажом дизайнеров, фанатов и сериалов. Сегодня Nintendo находится в активной фазе подготовки к запуску GameBoy Advance и GameCube и, несмотря на видимое желание сотрудничать со всей индустрией, реально мало заинтересована в подобном сотрудничестве. В следующем году с поста президента уйдет старый тиран Hiroshi Yamauchi, и его сменит его тесть Minoru Arakawa, который сейчас возглавляет американский офис компании. Вот тогда-то и можно ожидать некоторых сдвигов в мировоззрении великой и ужасной Nintendo.

Sega

Год основания: 1948
Поддерживаемые платформы: Dreamcast, Naomi, Naomi 2, PC, GameBoy
Торговые марки и сериалы: Sonic, Shenmue, Phantasy Star, Virtua Series
Команды разработчиков: Am2, Sonic Team, Hitmaker, Overworks, Visual Concepts, Smilebit, Amusement Vision, No Cliche, Apalloosa



В то время как европейский офис Sega фактически ждет у моря погоды, рассчитывая, что ситуация с Dreamcast в Европе наладится сама собой, а американский офис компании готовится отражать октябрьскую атаку PS2, японское отделение Sega готовится к переходу в новое состояние: поддержка нишевого рынка. Тех примерно 2,5 миллионов обладателей Dreamcast, что сейчас владеют Dreamcast'ами в Японии, вполне хватает для того, чтобы продавать неплохие игры стотысячными, а хиты – пятисоттысячными тиражами, что, в принципе, способно окупить не самую дорогую разработку. Приятный момент здесь в том, что большинство японских владельцев Dreamcast – это фанаты, причем фанаты именно Sega, Saturn и сеговских игровых автоматов. Поэтому эти люди с большей охотой просаживают деньги в игровых магазинах и стараются не пропускать новинок. Сегодня средняя игра на Dreamcast продается хорошо лишь два-три дня, и после того, как фанаты собрали свой урожай, продажи падают практически до нуля. В общем, существовать в такой ситуации Sega вполне может, но о нормальной жизни речи не идет, ведь с такими мизерными продажами невозможна ни нормальная реклама, ни сколько-нибудь серьезные затраты на создание новых шедевров. Новые руководители Sega полагают, что будущее компании лежит в Интернет, однако в той же Японии онлайновые службы еще настолько не развиты, что на попытках поднять японский Интер-

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

нет можно либо сказочно обогатиться, либо окончательно протянуть ноги. В любом случае слухи о том, что Sega, вероятно, откажется от собственной игровой платформы и примкнет в качестве стратегического партнера либо к Nintendo, либо к Microsoft, далеко не беспочвенны.

Sony Computer Entertainment

Год основания SCEI: 1994
Поддерживаемые платформы: PlayStation, PlayStation2, Wonderswan, PC
Торговые марки и сериалы: Gran Turismo, PaRappa, Twisted Metal, Wipeout
Команды разработчиков: Poliphony Digital, Psygnosis, 989 Studios

Sony, как ни странно, сейчас находится чуть ли не в таком же положении, как и накануне запуска первой PlayStation. Но на этот раз ставки, сделанные корпорацией на очередную игровую машину, настолько высоки, что провались PlayStation2, и финансовая махина Sony уже не будет в состоянии переварить такого удара. По тем темпам, в которых ведется разработка новых игровых произведений на всех внутренних студиях Sony, можно понять, что компания забежала далеко за пределы обозначенного графика. Впрочем, пока все складывается относительно удачно. Главная задача для Sony (также как и для Sega в прошлом году) – успеть продать максимальное количество приставок до появления на рынке сильных конкурентов в лице Nintendo и, прежде всего, Microsoft, сражающейся с Sony ее же собственным оружием. Ближайший год будет критическим. Если не удастся наладить производство пусть не хитовых, но достойных игр, и не получится убедить людей покупать игры, а не смотреть DVD-фильмы, то последствия могут быть печальными.



Capcom

Год основания: 1979
Поддерживаемые платформы: PS, PS2, X-Box, DC, NGC, N64, GameBoy, GBA
Торговые марки и сериалы: Street Fighter, Resident Evil, Dino Crisis, Breath of Fire, Megaman
Команды разработчиков: Flagship

Политика самого независимого из всех крупных издательств Capcom, решившего поддерживать по мере сил абсолютно все игровые платформы на рынке своими разными сериалами (а вернее, различными ответвлениями своих сериалов), увенчалась практически полным успехом. Обилие продукции и неплохие продажи обеспечили Capcom достойнейшее место на японском игровом рынке, даже немного непропорциональное тому влиянию, которого Capcom на самом деле имеет не так уж и много. Вот что значит вовремя подсуетиться.

Konami

Год основания: 1969
Поддерживаемые платформы: PS, PS2, DC, X-Box, NGC, GB, GBA
Торговые марки и сериалы: Metal Gear, Dance Dance Revolution, Castlevania, Crash Bandicoot, Spyro
Команды разработчиков: KCEJ West, KCEJ Osaka, KCEJ Tokyo, KCE America

Konami усилилась во время танцевального бума, успела выпустить свою собственную суперигру Metal Gear Solid и вошла в элиту игрового бизнеса, имея сейчас, пожалуй, наибольший вес среди независимых издательств. Несмотря на тесные отношения с Sony, Konami страхует свое будущее и еще более активно льнет в последнее время к Microsoft. Все ведущие сериалы компании будут выходить как на PS2, так и на X-Box, по крайней мере первое время. Компания также достаточно активно сотрудничает с Nintendo и активно пытается посредством кросс-лицензионного соглашения с Microsoft проникнуть на PC-рынок. Недавние слияния французской телекоммуникационной группы Vivendi с Universal Studios дало Konami отличную возможность заполучить в свое распоряжение все лицензии лучших фильмов Universal. Уже этой зимой мы увидим игры по Mummy, The Grinch, а в следующем году обещан уже сам Jurassic Park на PS2 и X-Box.

Squaresoft

Год основания: 1986
Поддерживаемые платформы: PS, PS2, Wonderswan
Торговые марки и сериалы: Final Fantasy, Chrono Trigger, Legend of Mana, Parasite Eve
Команды разработчиков: Dream Factory, Square Studios

Хотите признание? Нам уже надоело слушать безумные байки о том, что-де Square то делает игры на Dreamcast, то на GameCube, то на X-Box. На самом деле Square уже давным-давно не является независимым издательством, и по сути эта компания – одно из более-менее свободных подразделений Sony. Две компании связывает не только игровой, но и кинобизнес, в который Square страстно желает попасть (поскольку думает, что ей там уготован огромный успех). Главная проблема и главный же источник зависти конкурентов – сериал Final Fantasy. Для Square это абсолютный источник благополучия. Как бы компания ни пыталась изменить ситуацию, все равно, кроме FF, ни одна ее игра не в состоянии продаться достойным мегахита тиражом. Ну а чаще, чем раз в год, игры сериала выпускать все равно не получится. Так и выходит, что сколько бы Square ни трудилась, все равно выше головы прыгнуть не удастся. А тем временем качество продукции падает с той же скоростью, с которой



растут ее бюджеты. Впрочем, до поры до времени этого никто все равно не заметит.

Namco

Год основания: 1955
Поддерживаемые платформы: PS, PS2, DC, GameBoy, Wonderswan, X-Box
Торговые марки и сериалы: Ridge Racer, Tekken, PacMan
Команды разработчиков: Versus Team, CS, Monolith Software

Издательство Namco, которое по праву могло считать себя обиженным на Sony за не слишком высокое мнение корпорации о вкладе Namco в успех PlayStation, все же решило не обижаться и заработать денег за премьере PS2, сделав два простецких порта и продав первый (RR5) 800-тысячным, а второй (TTT) – 500-тысячным тиражом. Впрочем, теперь Namco уже не гуляет на коротком поводке у Sony, а мыслит вполне глобально. Впрочем,



именно PlayStation2 занимает в этом глобальном мире вполне достойное место. Что касается остальных платформ, то всерьез рассматривается, похоже, лишь X-Box, а кратковременный эпизод дружбы с Sega (главным конкурентом Namco на рынке игровых автоматов), озарившийся рождением шедевра по имени Soul Calibur, похоже, был нужен компании лишь для того, чтобы надавить на несговорчивую Sony в период становления PS2.

Америка

Американский игровой рынок, не в пример японскому, бурлит и развивается по всем правилам ядерного взрыва. Тем не менее мировой минизкризис ударил и по нему, и в этом году роста, похоже, все-таки не будет. Зато здесь все более-менее честно поделено между основными силами. 40 процентов рынка контролирует PlayStation, 30 – Nintendo 64, около 10-15% – Dreamcast, и примерно 15-20 процентную долю занимает GameBoy. Денег больше всех получает Nintendo, а славы – Sony. Тот беспредел, который начнется здесь в конце октября, когда на 400 миллионов жителей Штатов обрушится лавина из жалких пятисот тысяч приставок, даже представить себе страшно. Гораздо менее ожидавшаяся N64, которую поставляли примерно в тех же объемах, вызвала полугодичный период ажиотажа и дефицита, сменившегося быстро прошедшей, к счастью, апатией. Что произойдет теперь, никто не знает...

Electronic Arts

Год основания: 1981
Поддерживаемые платформы: Все, кроме Dreamcast
Торговые марки и сериалы: Madden, FIFA, NBA, Need for Speed, Dungeon Keeper, Sims, Command & Conquer
Команды разработчиков: Bullfrog, Westwood, Maxis, EA Canada, Origin

Крупнейшее мировое независимое издательство, легко разменивающее полтора миллиарда долларов в год на продажах, в этом году играет в чрезвычайно опасные игры. Дело в том, что, помимо процветающего PC-бизнеса, весь успех EA на консолях всегда основывался на поддержке одной лидирующей платформы, но зато поддержки полной и безоговорочной. В начале девяностых, когда EA пришла на приставочный рынок, такой системой была Sega'вская Genesis (MegaDrive), потом ставка была неудачно сделана на приставку 3DO, и, наконец, величайший успех в истории принесли взаимоотношения EA с Sony и PlayStation. Сегодня же Electronic Arts уже сделала свою ставку – это вновь Sony. Несмотря на то, что компания старается не оставлять и другие платформы, кроме Dreamcast (к которой испытывает искреннюю неприязнь), все-таки для родимой PS2 будет сделано все возможное и невозможное. У EA в разработке 80 (восемьдесят!!!) проектов на PS2, из которых добрый десяток выходит в первые полгода жизни приставки. Плохие продажи всех этих игр могут послать EA в глубокий нокаут, коим, конечно же, не замедлят воспользоваться конкуренты.

Microsoft

Год основания: 1977
Поддерживаемые платформы: PC, X-Box
Торговые марки и сериалы: Age of Empires, StarLancer, MS Flight Simulator
Команды разработчиков: Ensemble Studios, Digital Anvil, Relic, Angel Studios, Gas Powered Games, FASA, Zipper Interactive, Access Software, Atomic, Bungie

Microsoft пришла в игровую индустрию недавно. Еще пять лет назад компания скромненько выпустила Flight Simulator и простенькую леталку Fury3 для только что вышедшей Windows'95. Сегодня это PC-издательство номер один в мире. Microsoft принадлежит более десяти известнейших игровых студий, а вложения компании в игровой сектор исчисляются миллиардами. Теперь, когда компания перешла в решающую стадию наступления, становится немножко страшно – что же будет с теми, кто попытается противостоять этой машине, этому монстру... Поневоле проникнешься состраданием к Sony. У Microsoft есть все, что было у Sony, но только больше и лучше. Плюс фантастический маркетинг и, что самое важное, готовность индустрии к большим переменам.

Activision

Год основания: 1979
Поддерживаемые платформы: PC, PS, PS2, DC, N64, NGC, GB, GBA, X-Box
Торговые марки и сериалы: Tony Hawk, Battlezone, Zork, Vigilante 8, Quake
Команды разработчиков: Neversoft, Raven Software, id Software (независимая)

Издательству Activision на этой неделе принадлежат четыре позиции в американской десятке на всех платформах и шесть в английской двадцатке. В то же время издательство находится в достаточно глубоком (но стабильном ;-) финансовом кризисе, из которого оно, впрочем, уже успевало ненадолго выбраться и вновь в него погрузиться уже раза три на протяжении последних трех лет. Компании больше всего мешают ее размеры – уж слишком мала для глобального издательства. В то же время Activision это не мешает время от времени открывать настоящие таланты, производить суперхиты и нежиться в лучах славы. Годик-другой. После этого финансовые опоры медленно начинают рушиться, и чиновники Activision возвращаются к своему основному занятию...

Midway

Год основания: «Since the dawn of videogame revolution»
Поддерживаемые платформы: Все
Торговые марки и сериалы: Legion, Ready 2 Rumble, Mortal Kombat
Команды разработчиков: 7 Studios

Экстравагантная компания Midway с ее богатой аркадной историей никак не может найти себе достойного места под солнцем современной игровой индустрии. Редкие проблески удач (Ready 2 Rumble) и вполне обоснованные покупки (как, например, в случае со студией 7 Studios дизайнера C&C и Tiberian Sun Эрика Йео) сменяются месяцами бездействия и выпуска проходных проектов. Сегодня, в свете скорого появления на рынке PS2, Midway и ее «духовный партнер» Acclaim готовятся встретить запуск новой революции во всеоружии. Но, думается, что на этот раз из финансовой ямы им будет крайне сложно выбраться. Ведь наступают не только японцы, но и французы!

Франция

Самая уникальная страна с самым уникальным набором издательств. Кто финансирует французских игровых олигархов? Этим вопросом задавались десятки аналитиков на протяжении последних двух лет. Почему именно сейчас французам понадобилось скупать терпящие бедствие американские и европейские издательства? Чего хочет добиться французская игровая индустрия? Судя по тому, что Infogrames обычно делает с купленными ею компаниями, ответ получается несложным – уничтожить. Впрочем, остальные французские владельцы обращаются со своей собственностью куда аккуратнее.



Titus-Interplay-Virgin

Год основания альянса: 1999
Поддерживаемые платформы: Все, в основном – PC
Торговые марки и сериалы: Baldur's Gate, MDK, Giants, Messiah, Fallout
Команды разработчиков: Black Isle Studios, 14 Degrees West, Bioware, Shiny Entertainment

Странный альянс небольшого французского издательства и двух старых и известных американских компаний, казалось, не принесет его совладельцам ничего, кроме убытков. Однако чрезвычайно сильная линейка компьютерных игр компании Interplay позволила конгломерату весьма комфортно устроиться и в писишной нише, практически без всякого участия с приставочной стороны. Альянс также подпитывают и давние контакты Virgin с Capcom, позволившие компании публиковать в Европе некоторые капкомовские шедевры. Сегодня же именно этой связке как раз ничего и не грозит, поскольку в игровые приставки нового поколения ни одна из компаний практически не вложилась. Разве что Titus разрабатывает несколько достаточно дешевых гоночных игр. Бранд Interplay все сильнее год от года, и вот уже где-то на протяжении трех-четырех кварталов конгломерат рапортует о прибыльности своего бизнеса.

Havas Interactive

Год основания: 1999 (Sierra – 1980)
Поддерживаемые платформы: PC, PS2, PS, DC
Торговые марки и сериалы: Half-Life, Diablo, WarCraft, StarCraft
Команды разработчиков: Sierra, Valve, Blizzard, Berkeley Systems

Созданное в середине девяностых странное издательство Cendant, объединившее под одной крышей сотрудников Sierra и Blizzard, а также еще нескольких компаний-разработчиков, развалилось под тяжестью коррупции и бездарного менеджмента. Французы подобрали тонущее предприятие за полцены и практически мгновенно навели в концерне железную дисциплину. Несмотря на то, что Sierra по-прежнему является неповоротливым, непрактичным и убыточным игровым монстром, две маленькие курочки под названием Valve и Blizzard продолжают нести золотые яйца, окупая все расходы по содержанию громоздкого бюрократического аппарата. Эта компания также ничем особенно не рискует в свете появления на свет новых приставок и даже, вероятно, выиграет пару пунктов на всеобщей неразберихе.

Infogrames

Год основания: 1983
Поддерживаемые платформы: Все
Торговые марки и сериалы: Alone in the Dark, Driver, Outcast
Команды разработчиков: Reflections, 3D Realms, Gremlin, Oddworld Inhabitants

Издательство Infogrames – крупнейшее в Европе. Выпускает по 60-70 игр в квартал на абсолютно все существующие в природе игровые платформы. Владеет неимоверным числом лицензий, которые иногда лениво использует. Идеи по расширению производства заканчиваются покупкой готовых компаний. В числе последних жертв Gremlin и GT Interactive. Обычно после покупки о купленной компании ничего и никогда уже не слышно. Infogrames явно рассчитывает выйти победителем из войны форматов благодаря своим неограниченным ресурсам и обилию команд разработчиков. Из реальных суперхитов в наследство от GT остался Driver да несбыточные мечты о выходе



Duke Nukem Forever. Несмотря на коллективную ненависть практически всех конкурентов, сделать с Infogrames ничего невозможно. Английская же игровая индустрия только лишь молится о том, чтобы последний оплот британских игроделов, Eidos, не оказался в руках у французов.

UbiSoft

Год основания: 1986
Поддерживаемые платформы: Все
Торговые марки и сериалы: Rayman, Ed, Rainbow Six
Команды разработчиков: Red Storm Entertainment



UbiSoft включилась в гонку за американскими издательствами несколько поздновато, но зато отхватила лакомый кусочек в виде преуспевающего Red Storm. Собственно же UbiSoft – это классический производитель продукции второго сорта: не отвратительных и даже порой весьма симпатичных игр, которые обычно привлекают покупателя не своими игровыми качествами, а исключительно силой торговой марки. Из-под пера UbiSoft поэтому достаточно часто выходят всевозможные диснеевские игрушки, появляющиеся прямиком к выходу одноименных мультиков. Несмотря на вторичность выпускаемой продукции (из которой лишь Rayman имеет статус какой никакой, а все-таки суперзвезды), UbiSoft крепко стоит на ногах и предпринимает активные усилия к тому, чтобы застолбить себе место на новых рынках, причем, по возможности, на всех сразу. Компания известна также и тем, что обычно объявляет о своей поддержке той или иной платформы в день ее (платформы) анонса. Эдакий европейский Acclaim

Великобритания

Некогда процветающий рынок с массой конкурирующих друг с другом издательств (крупнейшими были US Gold и Ocean) теперь практически полностью отдан на откуп иностранцам. Английских разработчиков этот факт ужасно коробит, хотя тех, кто пригрелся за широкими спинами таких гигантов, как Sony, Nintendo или Electronic Arts, вопросы патриотизма волнуют мало. Впрочем, и здесь пока еще светят свои, истинно английские звезды.

Eidos Interactive

Год основания: 1995
Поддерживаемые платформы: PC, PS, PS2, DC
Торговые марки и сериалы: Tomb Raider, Deathtrap Dungeon, Warzone 2100
Команды разработчиков: Core Design, Pumpkin Studios, Free Radical Design

Eidos Interactive, мгновенно выросшее как на дрожжах на громогласном успехе Tomb Raider, несмотря на все свои перспективы, не смогло пережить юношеских проблем и так и осталось издательством одной игры. Горело ярко, но на одном единственном продукте, даже выходящем ежегодно (если это не Windows, конечно), все равно жить чрезвычайно трудно. Сегодня, несмотря на проявляемую бодрость духа, Eidos фактически превращается в летучего голландца. Последние надежды связываются с PlayStation2, и в частности, с игрой Timesplitters от команды, некогда участвовавшей в создании Golden Eye в Rareware.

Codemasters

Год основания: 1983
Поддерживаемые платформы: PC, PS, PS2, X-Box
Торговые марки и сериалы: Colin McRae Rally, TOCA Touring Cars, Micromachines
Команды разработчиков: Внутренние

Быстро растущее и развивающееся английское издательство все равно пока еще слишком мало даже для того, чтобы сравниться с самыми скромными американскими и даже французскими собратьями. И пишем мы о нем лишь ради того, чтобы показать, что английское издательское дело все еще живо и имеет хоть какие-то, пусть и туманные, перспективы. Codies пользуются культовым статусом у себя на родине и недавно были замечены также американцами и даже японцами (которые, вообще говоря, в чужие игры не играют). И есть шанс, что у Codemasters в новом железном поколении все получится еще удачнее, чем это вышло с PlayStation.





ЖИВИ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

В нашем интернет магазине Вы можете совершить покупку интересующих Вас товаров, прямо не выходя из дома. Здесь Вы можете найти самую современную компьютерную технику от таких известных производителей, как Intel, AMD, Asus, Gigabyte, IBM, Matrox, Creative и многих других фирм, хорошо зарекомендовавших себя своими качественными комплектующими.

Зайдя к нам в магазин, Вы можете оформить заказ на любое количество интересующих Вас наименований товаров, а после этого мы доставим Ваш заказ в любую точку Москвы в любое удобное для Вас время. Если же по каким-либо причинам Вам это не подходит, то Вы всегда можете приехать к нам в офис и забрать свой заказ самостоятельно.

shop.ISM.ru

Предлагаем Вашему вниманию компьютерное оборудование компании ISM на базе процессоров фирмы Intel®.
Бесплатная консультация, скорость, надежность, долговечность, широкий выбор дизайна - это только малая часть того, что может предложить Вам наша компания. Это широкий выбор от игровых систем, до компьютеров для дома и офиса. Опишите самыми общими словами, то что Вы ждете от покупки и наши специалисты гибко подберут для Вас необходимый вариант.
Сервис вплоть до подключения, горячая линия, интернет-поддержка и новейшие программы с дружественным интерфейсом позволят Вам сразу окунуться в мир музыки, игр, интернета, а также "легким движением руки" превратить в Ваш персональный, настольный офис. Высшая оценка для нас, это рекомендации наших клиентов! Приходите, удивитесь ценам и узнайте больше!

ISM computers

www.ISM.ru



Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation.



Леонид Акиншин

НОВЫЕ UNREALНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Unreal 2 является одним из самых таинственных игровых проектов современности. Смутные слухи о его умопомрачительном движке, передовом геймплее и прочих вкусностях уже несколько лет держат в напряжении миллионы Unreal-еров по всему миру. Тем приятней, когда наряду со слухами появляется нечто вещественное, информативное, то, что можно если и не потрогать руками, то хотя бы посмотреть. Имеется в виду недавний выброс информации из самых недр творческой лаборатории Epic, случившийся на лондонской выставке European Computer Trade Show (ECTS).



Изумленной публике были представлены модели, состоящие из 3700 полигонов, многополигонные замки, продемонстрированы возможности скелетной лицевой анимации, новых технологий визуализации ландшафтов и работы с высококачественными текстурами. Впрочем, во всем этом нет ничего удивительного. Не сочтите, господа, за кощунство, но ваш покорный слуга действительно так считает. Согласитесь: мало кто сомневался, что новый **Unreal-овский** движок будет прекрасно работать с гигантским количеством полигонов, большими текстурами и огромными открытыми пространствами. Это, конечно, очень здорово, но вовсе не удивительно, потому как ожидаемо. Любопытно другое, а именно то, в какой форме все это было показано. Изображение обрамлял до боли знакомый **HUD**, в нижней части экрана торчала до боли знакомая пушка, на крышах замков развевались до боли знакомые флаги... Конечно же, это был **Unreal Tournament**! Только какой-то странный, супернавороченный, с необычными уровнями и моделями, будто бы привезенный к нам на машине времени из XXI века.

Рекламный трюк в высшей степени удачный: новые технологии уже существуют, более того, они успешно работают, и не в сырых полуфабрикатах, а в современной реально существующей игре, в какой-то ее секретной лабораторной версии! Об этом не говорилось прямо, однако каждый не лишенный зрения человек видел именно то, то ему показывали: новый **UT**. Еще более интриговал тот факт, что господа из **Epic** упорно избегали именовать новый движок движком **Unreal2**. Да, новый движок, который планируется применить в новой игре, не является доработанной версией старого; в полном соответствии с законами жанра новый движок написан заново, с нуля. Тем не менее, ультрасовременные технологии уже сегодня готовы к полноценному применению в уже сегодня существующих играх. Например, в **Unreal Tournament**. На выставке, таким образом, был показан не новый **UT**, а новые технологии. Дескать, именно так это и нужно было воспринимать. Что касается современного **UT**, то он не будет обделен вниманием: некоторые из новых технологий найдут применение в этой игре уже в ближайшем будущем. Некоторые, но не все; фактически речь идет лишь о скелетной анимации, прочим же наворотам придется подождать своей реализации в новых играх.

Все это оставляет очень странное впечатление. Если на **ECTS** показывались новые технологии, а не новый старый **UT**, то для чего тогда этот легкоузнаваемый **UT-шный** стиль? Если в современном **UT** будет использована одна лишь скелетная анимация, то почему под маской **UT** показывалось и все остальное? Что-то темнят господа из **Epic**, чего-то не договаривают. Подозреваю, впрочем, что именно этого эффекта они и добивались. Запутать, заинтриговать, заставить ждать уже сейчас того, что, возможно, будет еще очень и очень не скоро. Что ж, если такова была их задача, то справились они с ней на славу.

Поговорим теперь о новых технологиях более подробно.

Прежде всего – полигоны. Показанная на выставке модель состояла из 3700 полигонов, что примерно впятеро больше, чем имеют наиболее детализированные модели в **Unreal/Unreal Tournament**. Страшное число 3700 уменьшается с увеличением

расстояния, последовательно проходя несколько стадий; в пределе, на очень большой дистанции от зрителя, модель состоит всего из 266 полигонов. Принцип прост: чем дальше расположен объект, тем из меньшего числа полигонов он состоит. Человеческому глазу решительно все равно, сколько треугольников – 3700 или 266 – потрачено на создание человека, находящегося на расстоянии 100 метров от точки наблюдения. А вот компьютеру, эти треугольники обсчитывающему, их число далеко не безразлично. Эта старая как само **3D**, но весьма эффективная технология называется **level-of-detail** (**LOD**) и призвана повышать производительность системы без заметной потери качества изображения. «Лишняя» же производительность новому **Epic-овскому** движку очень даже не помешает.

Далее – скелетная лицевая анимация. Лицо, да и вся голова персонажа, включая волосы, будет представляться набором из большого числа «костей» (как реальных, так и воображаемых). Что позволит создавать для каждого участка лица-головы (бровей, глаз, лба, век, прядей волос, лицевых мышц и т.д.) свои собственные анимации. Количество возможных гримас не поддается исчислению. Само собой, для того чтобы выделить из этой массы динамически меняющихся рож приемлемые выражения лица, требуется труд. Пока что этот труд осуществляется вручную; в дальнейшем посредством технологии **Motion Capture** планируется накладывать на виртуальных существ «настоящую» человеческую мимику.

Разумеется, будет использован и более традиционный вариант вышеупомянутой технологии, предназначенный для создания реалистично выглядящих движений рук, ног и прочих крупных частей тела. Что можно сделать при помощи **Motion Capture**, мы уже видели в игре **Soldier of Fortune**; решение использовать эту технологию в новых творениях **Epic Games** необходимо восторженно приветствовать. Забавляет одна маленькая деталь: если мне не изменяет память, в свое время «ручная» анимация служила для **Epic-ов** едва ли ни предметом тайной гордости. Дескать, вот все тут в **Motion Capture** ударились, а мы все вручную, по старинке работаем и, смотрите-ка, неплохо получается! Получалось, надо сказать, и впрямь неплохо. Да только с **Motion Capture** получится лучше.

В-третьих, в новый движок будет еще лучше работать с большими открытыми пространствами. По правде говоря, эта «особенность» движка вызвала у меня некоторое недоумение: с чем с чем, а с большими открытыми пространствами у **Unreal Engine** все было просто замечательно. Куда же лучше? Оказывается, есть куда. Главная особенность «ландшафтной» составляющей нового движка – решение проблемы совмещения больших открытых пространств с высокодетализированными строениями, состоящими из большого числа полигонов. Один из показанных на выставке ландшафтов состоял приблизительно из 128000 полигонов, вся сцена целиком – примерно из 170000! Ландшафт в новом движке будет строиться на основе «карты высот» и состоять из нескольких слоев (например, «скалы», «стекло», «грязь», «тени» и т.д.), которые будут смешиваться между собой в соответствии с так называемой «альфа-картой». Использование слоев и «альфа-карт» позволит создавать реалистичные высокодетализированные ландшафты, не имеющие очевидных глазу глюков и нестыковок.

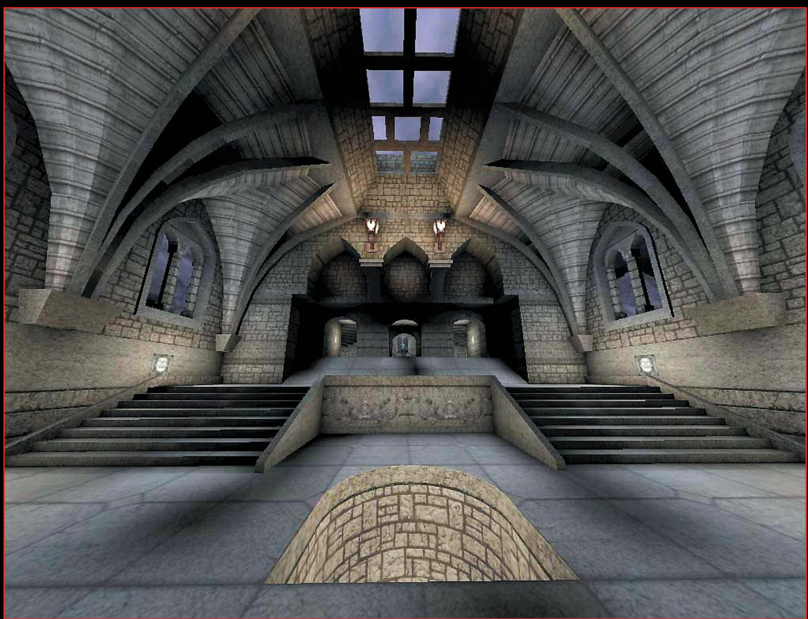
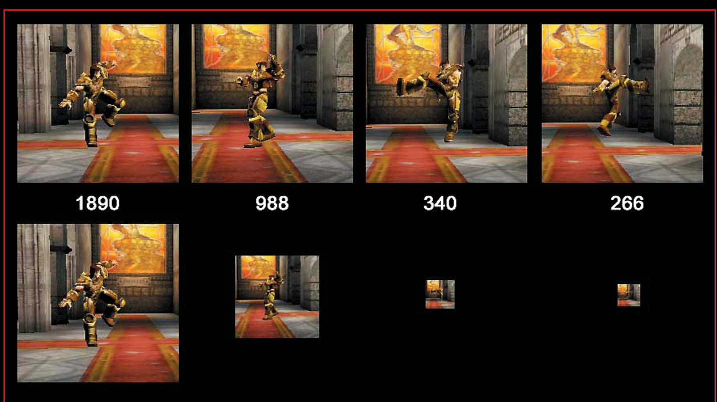
Надо ли говорить, что все вышеперечисленное будет в полной мере использовать те преимущества, что дает перспективная и ультрамодная ныне аппаратная технология **T&L**. В наши дни **T&L** применяется в таких видеокартах, как **GeForce** и **Radeon**. Безусловно, к моменту реализации новых **Unreal-ных** технологий в какой-либо новой игре перечень карт с **T&L** станет существенно более обширен. Кроме того, новый движок от **Epic** будет уметь полноценно работать с библиотеками **DirectX 8**, что явится некоторым утешением для владельцев «обычных» (т.е. лишенных **T&L**) **Direct3D** – видеокарт.

Напоследок я бы хотел сказать несколько слов об отключении (точнее, о возможности отключения). Об отключении скелетной лицевой анимации, о максимально возможном огрублении текстур, о радикальном уменьшении количества полигонов в моделях до 200 с небольшим уже на расстоянии вытянутой руки и о тому подобных варварских вещах. В восторженных статьях о 32-битном цвете все эти немаловажные вопросы, как правило, игнорируются. И совершенно напрасно. Мир **3D-шутеров**, как известно, не является единым, но разделен на два непримиримых лагеря, именуемых Сингл и Мультиплеер. Сингл призван дать человеку максимальное УДОВОЛЬСТВИЕ от всевозможных зрительно-слуховых ощущений, производимых игрой. Мультиплеер – это состязание между людьми, смыслом и целью которого является ПОБЕДА одного человека (или группы товарищей) над другим человеком (или над другой группой). Всевозможные графические навороты и спецэффекты важны именно в сингле; в мультиплеере же они только мешают, не только понижая число **FPS**, но и отвлекая взгляд игрока. В сингле – красота, в мультиплеере – эффективность. Это не прихоть, а жизненная необходимость: разглядеть сквозь перламутровые вспышки выстрелов силуэт пестро раскрашенного врага на фоне не менее пестро раскрашенной стены, да еще и в 32-битном цвете, бывает очень непросто. В том случае, когда игра (или движок) рассчитана как на мультиплеер, так и на сингл, возникает неизбежный конфликт: с одной стороны, графика игры должна быть как можно более реалистичной, современной и красивой, с другой стороны – как можно более грубой, аляповатой и примитивной. Решение этой проблемы хорошо известно: делать передовую в техническом отношении игру с большими возможностями для отключения. К сожалению, в прошлом **Epic Games** не очень-то заботились об игроках-мультиплеерщиках; по части возможностей для отключения современный **UT** безнадежно проигрывает 3-му **Quake-у**. Не повторилась бы эта ситуация и в будущем; околдованные технологией **T&L**, ребята из **Epic** запросто могут «зашить», к примеру, в свой движок какую-нибудь скелетную лицевую анимацию. В то время как лицевая анимация – это первая вещь, которую будет отключать каждый нормальный игрок-мультиплеерщик. Остается надеяться на благоразумие творцов, на то, что они делают выводы из своих прошлых ошибок.

На этой не вполне оптимистической ноте я и позволю себе откланяться. Времени до появления новых **Unreal-овских** технологий осталось немного, и уже очень скоро (скорей бы!) все наши домыслы и предположения окажутся на свалке истории, уступив место реальным фактам. Тем и утешимся.








BLACK & WHITE



Сергей Овчинников

«Вы можете смотреть сверху на цветущую деревню и вдруг подумать: как бы это было замечательно, если бы все эти маленькие людишки поверили в мое существование, стали бы молиться, поклоняться мне и исполнять любые капризы.»

Питер Молине

Мир **Black & White** чрезвычайно разнообразен. В нем найдется место абсолютно всему: и лесам, и полям, и рекам, и горам. Найдется уголок для любого существа. В лесах прыгают с дерева на дерево белки, в поле гоняются среди злаков диковинные бабочки, в брошенном на аляповатой бочке яблоке копошится зеленый червяк, прорывая в нем все новые и новые норы. И этот червяк, и ваш пятидесятиметровый титан – все это части виртуальной экосистемы, на создание которой у Lionhead ушло много месяцев.

B&W хорошо сбалансирован, и поэтому в игре нельзя просто взять и уничтожить соперника, бросив на борьбу с ним все войска. Здесь нет ни армии, ни сколько-нибудь логически созданных ресурсов. И в данной ситуации никак нельзя полагаться на волшебство – свой мир приходится строить долго и многотрудно. Каким этот мир получится – это уже зависит от вас, но для того чтобы достичь любого, даже самого сомнительного успеха, придется все же строить... Строить свои отношения с живущими в Эдеме народами.

На земле **Black & White** нет индивидуалистов-отщепенцев, люди здесь живут исключительно в небольших деревеньках, вместе работают, вместе развлекаются и вместе обогащают свой духовный опыт. Впрочем, процедура «конвертации» племени штука достаточно сложная. Понаблюдав какое-то время за деревней, вы сможете заметить, что некоторые из жителей более активны, что они принимают активное участие в жизни всей деревни. Такой человек будет хорошим кандидатом в пророки. Освятив его небесным озарением и втолковав обо всех прелестях служения такому могущественному божеству, как вы, можно приступать и к следующей фазе действия. Этот балда, конечно же, пойдет в деревню и будет там всем рассказывать о новом Боге, но это совершенно не значит, что все жители примут его болтовню за чистую монету. Вот тут-то и приходит пора первых моральных терзаний. Конечно же, руки чешутся запустить тысячевольтный разряд молнии прямо в эту толпу никчемных еретиков, но этот шаг навряд ли станет чем-либо кроме демонстрации грубой силы и желания подчинить себе карликов любой ценой. Можно же идти и другим путем -всячески подбадривая своего пророка и стараясь внушить людям ощущение, что все то хорошее, происходящее вокруг, – исключительно ваша заслуга. Можно пойти еще дальше и закидать народец подарками – амбарами, ломящимися от зерна, гигантскими кувшинами с вином, хорошим урожаем и поддержанием отличной погоды. Когда же народ постепенно начнет убеждаться в вашем могуществе, то, наконец-то, начнет поступать и ваша доля прибыли от такой сделки. Рядом с вашей цитаделью будет выстроен небольшой на первых порах храм, в который будут приходить верующие молиться и поклоняться вам. А по мере того как их вера будет крепнуть, к вам будут постепенно переходить все их знания, которые будут воплощаться в мощные разрушительные или созидательные заклинания, синтезировать которые вы сможете за ману, которой и измеряется степень благоговейного трепета вашего народа.

По национальному признаку

Египтяне — настоящие муравьи-строители. Пусть у этого народа и нет практически никакой мощной магии, но зато строить они умеют абсолютно все и в кратчайшие сроки. По сложности и массивности защитных сооружений также опережают многих конкурентов.

Кельты — прекрасные металлурги и отважные, яростные воины. Владеют всеми сортами боевой погодной магии — молнии, громы, проливные дожди с тайфунами, — все это находится в пределах их возможностей. Главная боевая раскраска — зеленые волосы.

Греки — хорошие, добротные середнячки. Как раз та раса, с которой стоит начинать всем впервые включившимся в игру.

Японцы — традиционно сильные в том, чего никто не видит, не слышит и не встречает (а именно в ментальных возможностях), эти ребята практикуют грязные трюки с участием голографических драконов и прочих иллюзорных бестий. Их стоит опасаться.

Скандинавы — воинственные и злобные племена, что-то среднее между викингами и фашистами. Прекрасно обучены, владеют черной магией и могут даже призывать из Ада мертвецов под свои знамена.

Индейцы — как ни удивительно, самое положительное и миролюбивое племя в игре. Индейцы живут охотой и немного земледелием, имеют развитую культуру и владеют несколькими весьма полезными защитными заклинаниями.



Тибетские племена — всегда живут в отдалении от чужих поселений, весьма скрытны и замкнуты, специализируются в мистических обрядах и странных магических превращениях. С легкостью превратят муху в слона... Саблезубого...

Раньше игры никогда не шли так быстро и не выглядели так классно!
Я проверил, насколько Графический Процессор ATI RADEON™ с аппаратным акселератором расчетов T&L и сверхбыстрой памятью ускорит 3D игры...
Новые карты RADEON™ потрясающе быстрые, реалистичная полноцветная 32-бит 3D графика действительно впечатляет!
RADEON™ - лучший выбор для моих любимых игр, а с поддержкой вывода на ТВ я могу играть теперь на большом экране!
Если я захочу отдохнуть, то могу посмотреть фильм на DVD или записать свое видео. Здорово!
Возможности карты настолько впечатлили меня, что я могу только сказать - Дайте Мне Radeon!
Графические адаптеры RADEON доступны в следующих конфигурациях:

- RADEON 64MB DDR VIVO (видеовход, видеовыход)*
- RADEON 32MB DDR с выводом на ТВ
- RADEON 32MB с выводом на ТВ

*видеозахват поддерживается только картами в конфигурации VIVO

ATI RADEON GRAPHICS





Контактную информацию фирм, предлагающих продукцию, можно найти на информационном сайте http://www.atitech.ru, раздел *Партнеры*

ATI®

www.ati.com

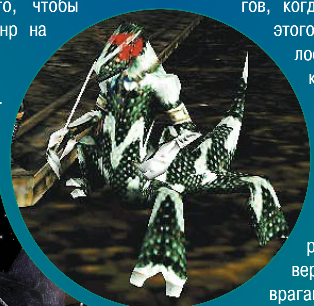
SUMMONER

Максим Заяц

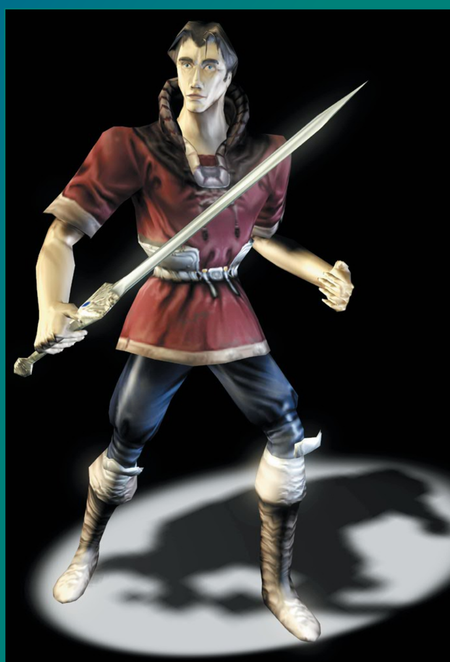


Последовавший за этим сиквел FreeSpace 2 имел ничуть не меньший успех, но третьей части знаменитой космической эпопеи так и не суждено было появиться на свет. Решительно спустившись с небес на землю, Volition начала осваивать другие жанры и анонсировала сразу два новых проекта сразу под две платформы – PC и PlayStation 2. Вполне оправданное решение, следует отметить. В период тотальной нехватки хороших и качественных игр на PlayStation 2 Volition сделала беспроигрышный ход, приурочив выход своих проектов к дате американской премьеры этой консоли – 26 октября. В какую RPG будут играть все многочисленные владельцы новой приставки? Конечно же, в **Summoner**. И эта игра вполне достойна того, чтобы представлять свой жанр на этой консоли.

Способность призывать могущественных существ из иных миров… Что это – дар или проклятье? Этим вопросом Джозеф начал задаваться еще в детстве. Он был Избранным – об этом недвусмысленно говорил знак на его руке – и он всего лишь пытался защитить свою деревню от врагов, когда призывал из небытия этого демона. Все складывалось как нельзя лучше: атакующие в панике разбегались, поселение было спасено… но когда демон напал на местных жителей, Джозеф оказался не в силах остановить его. Эта ошибка дорого обошлась деревне – вероятно, в обычном бою с врагами погибло бы меньше народу. Наказанием для Джозефа стало изгнание… Что ж, могло быть и хуже – деревенские жители просто побоялись поднять руку на Избранного. Однако сам он был не в силах забыть ужас в их глазах – ужас, смешанный с ненавистью. Джозеф поклялся никогда больше не пользоваться магией и следовал этой клятве до тех пор, пока наставник Яго не







ДОСЬЕ

Платформа: PC, PlayStation 2 Жанр: RPG
Издатель: THQ Разработчик: Volition
Интернет: http://www.summoner.com/
Дата выхода: осень 2000 (PS 2), 2001 (PC)

Компания Volition была образована в 1996 году в качестве одного из подразделений Parallax Software, знаменитого создателя Descent и Descent 2. Их первым проектом была игра Descent: FreeSpace — The Great War. Появившись на прилавках магазинов в июне 1998 года, она сразу же стала общепризнанным хитом, завоевав компании любовь и уважение миллионов фанатов.



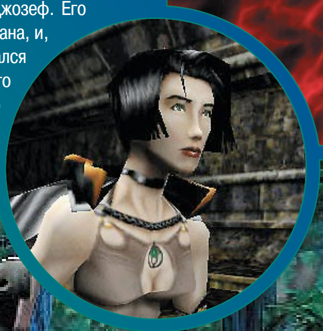
призвал его исполнить древнее пророчество. В поисках магических колец Избранному предстояло перебороть страх и овладеть своим даром, бросив вызов судьбе и императору Орании.

В пророчестве говорилось о том, что в странствиях Избранного будут сопровождать трое друзей, а такого рода предсказания всегда сбываются. Но, право слово, сложно было бы представить себе более странную компанию. Флис, воровка, родилась в Старом Городе. Ее мать, простая деревенская женщина, нашла работу в доме богатого торговца... и заимела от него ребенка. Узнав об этом, хозяин выгнал ее на улицу. Оставшись без средств к существованию, матери Флис пришлось стать проституткой и зарабатывать на жизнь своим телом. Однажды утром ее нашли мертвой в Аллее Псов... Девочку взял на воспитание Танкред, глава шайки воров и контрабандистов. Он же начал обучать Флис своему ремеслу, и та оказалась весьма способной ученицей. В свои 22 года она стала правой рукой Танкреда, который очень ценил девушку за необыкновенную ловкость и острый ум.

Бывший воин армии короля Беллиаса VI, Декхар прославился свой доблестью и отвагой. Далекий потомок клана Хусофи родился в той же деревне, что и Джозеф. Его отец был главным охотником лорда Цирана, и, благодаря его титулу, Декхар воспитывался вместе с детьми лорда. Джозеф был его единственным настоящим другом... по крайней мере, до тех пор, пока в деревне не появился Яго, объявивший себя наставником Избранного. Декхар не доверял старцу, считая его злым магом, и в день, когда Джозеф призвал ужасного демона для защиты деревни, он окончательно утвердился в своих подозрениях. Как и большинство жителей, в этот день Декхар потерял всю свою семью. Он обвинил в этом Джозефа и поклялся отомстить своему бывшему другу за гибель родных – но судьба, как видите, распорядилась иначе.

Четвертым и последним спутником Джозефа стала Розалинда, незаконнорожденная дочь Яго и медевинской дво-







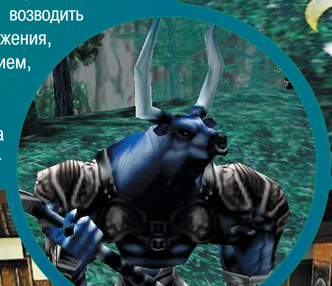
Еще ранние прототипы движка Summoner были весьма впечатляющими. Теперь же — сплошные красоты



рянки Урсанны. Еще во младенчестве отец отдал ее в обучение Ордену, а сам стал наставником Избранного. Как вы понимаете, это не могло добавить девушке любви к Избранному, однако, следуя воле отца, она готова помогать ему в его поисках. В свои 17 лет Розалинда стала одной из самых одаренных учениц Ордена, изучивших древний язык Аози, на котором записаны все секреты мироздания, – но она все равно завидовала дару Джозефа и ненавидела своего отца за то, что тот посвятил ее жизнь служению Избранному.

Довольно необычная ситуация, не правда ли? Поначалу все три потенциальных компаньона питают отнюдь не дружеские чувства к нашему главному герою, и должно пройти немало времени, прежде чем все они станут единой командой. Их ждет огромный мир, полный опасностей и приключений. По словам разработчиков игры, он будет вполне сравним по размерам с Might And Magic VII, а это, согласитесь, весьма и весьма немало. Бескрайние поля и равнины, леса, горы и подземелья, огромные города и заброшенные поселения – все это будет жить своей жизнью, ожидая появления наших героев. Разработчики прилагают максимум усилий для того, чтобы глаз уставшего от бесконечно похожих друг на друга RPG геймера приятно отдыхал на **Summoner`e**. По крайней мере одно известно точно: помимо огромной армии NPC, в игре будет присутствовать ничуть не меньшее количество АБСОЛЮТНО НЕИЗВЕСТНЫХ науке монстров.





Иными словами, нам не придется привычно рубить гоблинские головы или, на худой конец, сражаться с гигантскими крысами – рожденные богатой фантазией сценаристов Volition монстры обязаны быть совершенно уникальными, не похожими ни на что из виденного нами ранее. Хорошим примером тому может служить раса басайтов, шестиногих рептилий с человеческим торсом, обитающих в канализации Ленела, а также на болотах и в подземных озерах. Сословное деление басайтов включает в себя рабочих, воинов и шаманов. Эти существа обладают разумом и способны возводить примитивные сооружения, пользоваться оружием, применять магию.



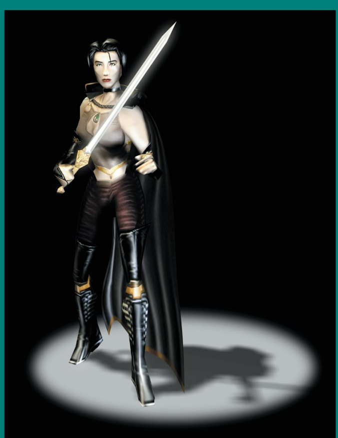


Несмотря на американских разработчиков, в душе Summoner — японская RPG.



Хотя дизайн персонажей не слишком разнообразен, на монстрах разработчики все-таки оттянулись.



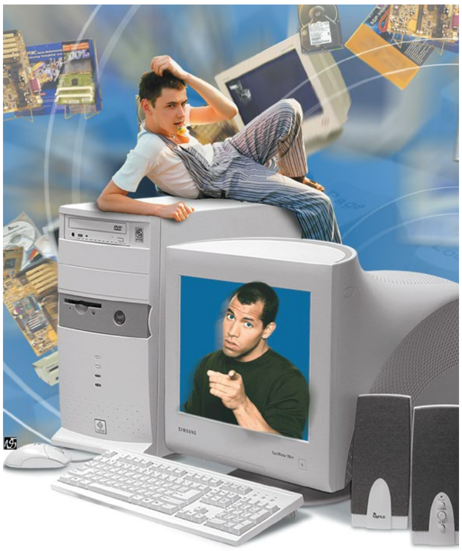


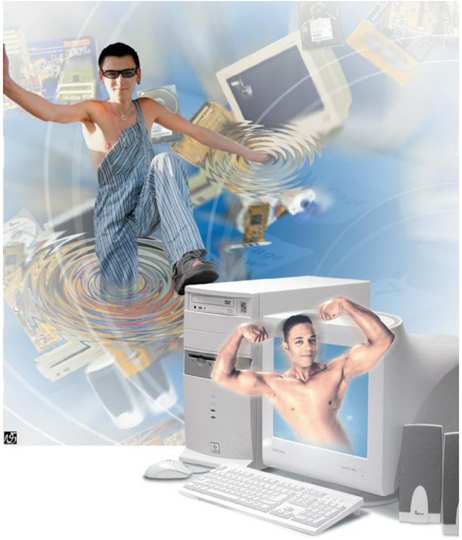


Боевая система **Summoner** не отступает от классических канонов RPG. Сражения происходят в реальном времени, но в любой момент игру можно поставить на паузу для того чтобы отдать приказ выбранному персонажу. Из всей четверки лишь Джозеф обладает даром саммонера, но способность эта далеко не всегда идет ему во благо. Призванное существо никуда не исчезает через какое-то время – оставаясь под контролем Избранного, оно следует за отрядом до тех пор, пока не погибнет. А это означает, что нам придется постоянно беречь Джозефа – если он будет тяжело ранен, убит или даже просто потеряет сознание, контролируемый им монстр освободится от власти саммонера и будет атаковать без разбору и врагов, и друзей. Но, с другой стороны, присутствие в отряде такого могущественного союзника, как, например, красный минотавр или каменный голем, может существенно облегчить жизнь оказавшимся в стане врагов путешественникам. Помимо этой основной особенности Джозефа, у каждого из персонажей будет по четыре специальных навыка, которые они смогут развивать во время игры. К примеру, Флис владеет как раз тем набором, который необходимо в совершенстве изучить любому уважающему себя вору: умение открывать замки и обчищать карманы, ставить подножки и обезоруживать противника. Помимо развивающихся навыков и характеристик главных героев, любителям RPG предстоит опробовать в деле порядка 30 магических заклинаний – этого более чем достаточно для того чтобы справиться практически с любым, даже самым уникальным монстром.

При разработке игры особое внимание уделялось графическому оформлению. Специально для **Summoner** был создан движок, позволивший в полной мере использовать все возможности обеих платформ. Ролики и скриншоты игры говорят сами за себя: плавная анимация детально проработанных персонажей, великолепные магические спецэффекты, сравнимые разве что с Final Fantasy VIII, нестандартная работа камеры, выбирающей не только наиболее выгодный ракурс, но и масштаб для каждой сцены – все это должно сделать **Summoner** одним из законодателей моды в жанре. Ну и, конечно же, никак нельзя было обойтись без multiplayer`a – по крайней мере, в PC-версии. Все в той же компании из четырех персонажей, каждый из которых на этот раз будет управляться отдельным игроком, мы сможем вволю попутешествовать по миру игры, сражаясь с монстрами и выполняя новые, специально разработанные для многопользовательского режима квесты. И можно уже заранее предвидеть споры и взаимные обиды по поводу распределения персонажей – все дело в том, что саммонер в отряде по-прежнему может быть только один.

Близится день, когда мы сможем окончательно судить о том, насколько оправданными или, наоборот, напрасными оказались наши надежды, связанные с **Summoner**; но уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что игра будет ОРИГИНАЛЬНОЙ, – и в море бесконечных подражаний и клонов это, пожалуй, станет главным определяющим фактором. Единожды открыв для себя выигрышную формулу успеха, Volition неукоснительно следует ей во всех своих проектах. Сочетание «детально проработанный сюжет, великолепная графика и захватывающе-динамичный игровой процесс» не в состоянии оставить кого-то равнодушным. Нам остается лишь пожелать разработчикам успеха в их нелегком труде, а всем вам – приятной игры.







Что нужно крутому юзеру? Крутой компьютер! И выход в интернет...

TCM “Extreme GTx”

Домашний компьютер

intel inside pentium® III

на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III
с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

ТЕХМАРКЕТ ДИДЖИТАЛ

ст. м. “Динамо”, ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. “Красносельская”, ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34, 264-13-33
ст. м. “Каховская”, Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. “Сокол”, ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92, 157-42-83
ст. м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№14 “Вычислительная техника”, (095) 974-63-37
ст. м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№18 “Электротехника”,(095) 974-60-10
ст. м. “Савеловская”, ВКЦ “Савеловский” павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. “Полежаевская”, Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940 23 22
ст. м. “Дмитровская”, ул. Башиловская, д.29/27 (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр “Техмаркет Компьютерс”, 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162
WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб “Техмаркет”
ст. м. “Дмитровская”, ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

Компьютер **TCM “Extreme GTx“** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM “Extreme GTx“** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM “Extreme GTx“** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

ФИЛИАЛ:
Великий Новгород “Техмаркет Новгород” ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9
Ростов-на-Дону НПП “ГеРо” (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256
г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Бесплатная
гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

ПОЛНЫЙ УЛЕТ



В то время как западные разработчики занимались бесконечным самокопированием, в России рождались настоящие миры. К счастью или к сожалению, нам довелось увидеть далеко не все из них, но самые лучшие, самые совершенные и интересные оказались на редкость жизнеспособны.

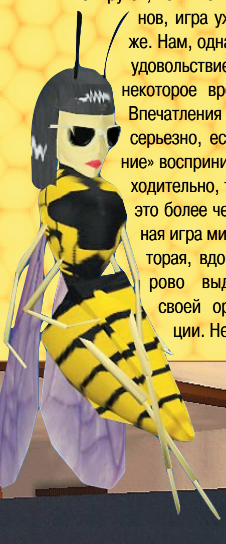
Дмитрий Эстрин

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: adventure Издатель: Nikita Разработчик: Nikita Требования к компьютеру: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win'95/98/2000 Интернет: http://www.nikita.ru

Так, например, в 1998 году вышло «Шестое Измерение» от компании Nikita – на редкость увлекательная и необычная игра жанра adventure, в которой все происходящее доводилось до сознания игрока глазами обычных насекомых. Концепция была сверхоригинальна, а сказочный сюжет забавен и неожиданен. Конечно, было бы вполне логично предположить, что в недалеком будущем мы увидим продолжение «Шестого Измерения». И, как мы убедились, работа над этим продолжением идет полным ходом.

К тому времени как номер, который вы держите в руках, появится на прилавках магазинов, игра уже появится в продаже. Нам, однако, удалось получить удовольствие от творения Nikita за некоторое время до его выхода. Впечатления – полный улет! Нет, серьезно, если «Шестое Измерение» воспринималось чуточку снисходительно, то «**Полный Улет**» – это более чем конкурентоспособная игра мирового масштаба, которая, вдобавок ко всему, здорово выделяется благодаря своей оригинальной концепции. Неожиданные повороты сюжета, детально проработанные характеры героев, великолепная графика, наконец, – все это дает повод говорить нам о настоящем возрождении жанра, за судьбу которого переживают многие наши читатели.





Подозреваю, впрочем, что среди них найдутся многие, кто вообще не понимает, о чем идет речь. Посему начнем традиционно – с сюжета. Главный герой игры пчела Медарья (кстати, когда-то эта пчела была совсем не пчелой) таинственным образом оказывается в незнакомом доме. При этом кто она и откуда, Медарья совсем не помнит. А когда открывает глаза, видит перед собой двух странных существ, назвавшихся странствующими философами. В разговоре с ними она вспоминает о своем друге муравье, которого кто-то похитил. Странствующие философы советуют Медарье обратиться к полицейскому, и... начинается игра.



Конечно, «**Полный Улет**» – это красивая и временами наивная сказка, и воспринимать игру нужно именно как сказку. Тогда вам будет обеспечен полный спектр эмоций. Игроку придется сердиться, разговаривая с флегматичным жуком-полицейским, веселиться, общаясь с «весьма спортивным», но, к сожалению, несколько туповатым муравьем, ломать голову над тем, как остановить войну насекомых за сахарницу, и, конечно же, много и от души смеяться. Смех в «**Полном Улете**» – одна из самых важных составляющих игрового процесса. Только смеясь, творение Nikita можно понять до конца.





Весьма любопытно также просто посмотреть на мир глазами пчелы. Обычные предметы в доме, похожем больше на музей, представляются огромными и массивными. На обеденном столе разворачиваются крупномасштабные военные действия между противоборствующими муравьиными кланам. Водная поверхность аквариума при ближайшем рассмотрении кажется чуть ли не океаном. А игрушечная железная дорога оказывается, на самом деле, вполне функциональной для насекомых. Учитывая то, что дом, в котором оказывается главная героиня, весьма велик, нам предстоит узнать очень много интересного и нового и о самоощущении насекомых, и о привычном для нас мире. Кто бы мог подумать, что в камине насекомые соорудят пекарню, а тараканы в вентиляционных шахтах будут устраивать экскурсии! Кстати, отправившись в путешествие с одним из таких тараканов, главная героиня на какое-то время окажется совсем в другой компьютерной игре. Между прочим,



Как adventure, «Полный Улет» невероятно разнообразен. Вам придется принять участие в гонках на байдарке в аквариуме.

весьма известной. Какой? Пусть это будет для вас сюрпризом. Вообще, исследование дома оказывается чуть ли не основным занятием в игровом процессе. Обнаружить в доме всех его крохотных обитателей довольно сложно, поэтому приходится проверять каждую щель и каждый угол. Не стоит, впрочем, думать, что все насекомые попрятались по углам, рекомендуется также тщательно изучить и обширные воздушные пространства.

Помимо всего прочего, разработчики постарались провести мягкие параллели между наиболее яркими героями-насекомыми и известными политическими деятелями. Так, например, мне запомнился жук Жужков. Ударение, как ни странно, на второй слог. И кепку ни с чем не перепутаешь. Кстати, по ходу игры Медарье придется участвовать в политических разборках, повышать рейтинг того же

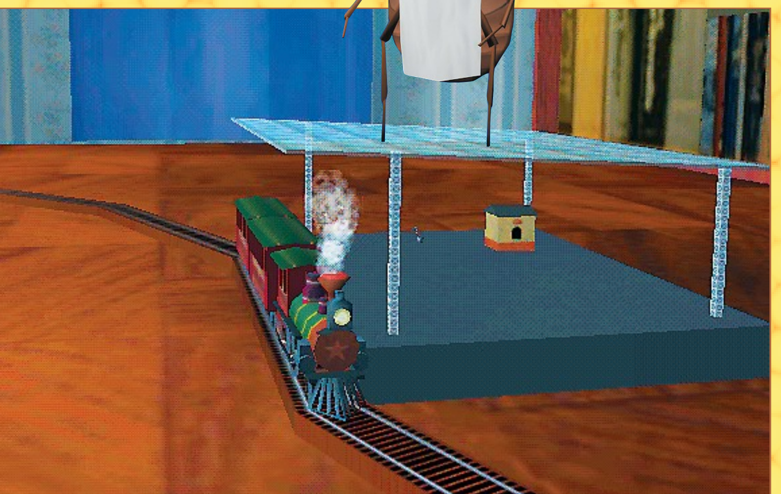


наслаждение от созерцания известных картин, развешанных по всему дому. Кстати, стоит нажать кнопку на мышке, и главная героиня сразу же назовет название картины, ее художника и время создания. То есть, помимо всего прочего, игра несет в себе еще и образовательные функции, которые, впрочем, отличаются ненавязчивостью и, на мой взгляд, эффективностью.

Управление в «**Полном Улете**» отличается изрядной простотой и незамысловатостью. В принципе, достаточно мышки и двух клавиш на клавиатуре. С их помощью осуществляется передвижение по всем направлениям, общение с персонажами, рассматривание различных предметов и их использование. Очень удобно.

Графика... В общем, скриншоты говорят сами за себя, мы можем лишь добавить, что были шокированы. Высокодетализированные текстуры, обилие полигонов, невероятные размеры... Это до сих пор представляется нереальным. Единственное, что способно вызвать некоторые нарекания, – это сравнительно слабые модели персонажей, а также не самая богатая их анимация.

С другой стороны, эти недостатки сторицей компенсирует блестящая озвучка. Голоса героев не с чем не перепутаешь. О



Раскатывание на поезде — излюбленное занятие насекомых. Некоторых из них придется отлавливать на станциях.

Жужкова и вообще оказывать различное влияние на ход общественной жизни насекомых. И, конечно же, игровой процесс в «Полном Улете» весьма разнообразен. Это не только общение с персонажами, сбор полезных предметов и последующая их комбинация. Как вы, например, отнесетесь к возможному участию в байдарочных гонках? Обилие разнообразных головоломок, которые следует назвать, как минимум, неординарными, удивит даже самого опытного квестомана. При этом все прохождение игры складывается в весьма логичную и интересную картину. «Почти детективная история» – так называют свою игру разработчики, и они совершенно правы. Есть что-то в бесконечных метаниях, расследованиях и расспросах главной героини от захватывающего детектива. Полная свобода передвижения и действий оборачивается кажущейся нелинейностью прохождения. Несмотря даже на то, что игра по сути своей остается красивой сказкой. В конце концов, «**Полный Улет**» позволит игроку получить настоящее эстетическое

том, что полицейский жук Жерлок флегматик, мы узнаем не после того, как он демонстрирует полное равнодушие к делу Медарье, а сразу же как он открывает рот. Ироничность пекаря Булкана и откровенная тупость «весьма спортивного муравья» слышатся в их голосах. Стоит ли говорить, что играть от этого становится невероятно интересно!

В общем, как вы уже, наверное, догадались, «**Полный Улет**» произвел на нас самое благоприятное впечатление. Кстати, обратите внимание на то, что название игры полностью соответствует ее оценке и внутренней сущности. Это действительно полный улет, не больше и не меньше. Стоит ли говорить, что игра рекомендуется всем без исключения фанатам квестов и просто любителям красивых качественных и оригинальных игр. Кстати, очень интересна реакция на «**Полный Улет**» наших западных коллег. В любом случае хотим пожелать разработчикам успехов в продвижении игры и на Западе.





Давным-давно игровые жанры блистали первозданной чистотой. Все было четко и ясно: RPG — это RPG, со схематической графикой и без всякой аркадности, а Action — это Action: крутейшие визуальные навороты и бешеный драйв, в котором основную роль играет спинной мозг, а отнюдь не головной.

Лев Емельянов

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

В последние два года количество вышедших и готовящихся к выходу аналогичных проектов превысило все мыслимые пределы. Дабы избежать обвинения в клонировании, разработчики изощряются как могут: одни проповедуют полную и абсолютную трехмерность (которая потом оказывается неудобной и некрасивой), другие – богатую ролевую систему (абсолютно непригодную для экшн-игр), третьи – потрясающую интерактивность (сводящуюся к возможности двигать и разбивать специально заготовленные авторами объекты). Горячие небритые испанцы из Rebel Act Studios решили пойти сразу по всем трем направлениям и сотворить нечто, доселе нигде не виданное. И не надо мне говорить, что Испания – это не родина разработчиков компьютерных игр. Да, их там мало. Но те немногие, что есть, сумели-таки потрясти наш закосневший мир (я про Pyro Studios и их бессмертных Commandos). В этой связи я прошу уважаемых читателей подойти к рассмотрению данного проекта со всей возможной серьезностью. Приступим.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Action/RPG
Разработчик: Rebel Act Studios Издатель: Codemasters Онлайн: www.rebelact.net/darkness
Дата выхода: ноябрь 2000 г.



Обратите внимание на тень монстра, падающую на каменную стену. Очень атмосферно! И технологично...

КАК ПОССОРИЛИСЬ ДУХ СВЕТА И КНЯЗЬ ТЬМЫ

Все началось с того, что Творец создал Хаос и разделил его на Свет и Тьму. Затем он вдохнул в них жизнь, и на свет появились Дух Света и Князь Тьмы. Все бы ничего, но новоиспеченный Князь захотел занять место Отца. Он разузнал Язык Творения и попытался создать себе слуг. Но «детишки» послали Князя куда подальше, сами отхватили у него частицу животворной субстанции и начали штамповать кошмарных монстров и демонов. Когда до Творца и Духа Света наконец дошло, что



происходит, грянула великая война. Постепенно монстров начали теснить, и в конце концов забили совсем, но Отец при этом израсходовал все свои силы и после победы исчез в глубинах вселенной.

А молодые Боги, гордые своей победой, продолжили его дело и создали Солнце, Луну и Землю. Тем временем Князь Тьмы переключился на людей, поставив себе стратегическую задачу поработить их души. Для этого он опять наплодил чудищ и вверг Землю в новую войну. Планета оказалась в страшной опасности, и тогда молодая богиня Ианна сотворила мощное заклинание, изгнавшее богов из того места, где они до этого жили, и навсегда закрывшее от них Землю. Дух Света поселился на солнце и охранял Землю днем, а Ианна ушла жить на Луну, чтобы сторожить ее ночью. Так появился суточный цикл, а на Земле наступил век равновесия. Но порождения темных богов никуда не делись, и людям пришлось разбираться с ними самостоятельно. Эта борьба продолжалась много лет, пока не появился молодой герой, которого Ианна выбрала носителем Священного Меча. Воин забил Зло в его логове, однако сам при этом был смертельно ранен и похоронен вместе с Мечом в Храме богини.

Но это все было давно. А сейчас порождения зла вновь просыпаются, сея ужас и разрушение... Тьма вернулась, конец близок. Нужен новый герой, новый избранник богини, который возьмет в руки древний Меч и навсегда покончит со Злом.

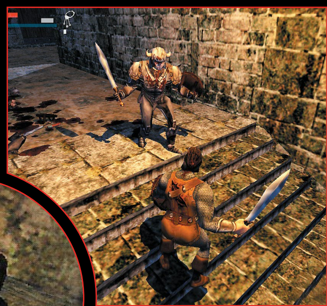
СМЕЛЫХ

Для выполнения столь непростой задачи авторы предлагают нам 4 класса героев. Познакомимся с ними поближе.

Barbarian

Знаменитые на весь мир за свою доблесть, мощь и бесстрашие в бою, эти степные кочевники являются лучшими воинами – здоровые, сильные, хотя и не очень проворные. Изначально варвары были разделены на большие племена. Затем наиболее цивилизованные их них, старые союзники Древнего Королевства, основали поселения на границах бескрайних степей Dasht-e Kavir и Dasht-e Lut. Эти гордые и независимые люди ни перед кем не склоняются и не поклоняются никакому богу. Они уважают только силу оружия и древнюю мудрость своих шаманов.









Dwarf

Кланы гномов живут в подземных городах. На протяжении бессчетных поколений они добывали металлы и дорогие камни, создавали ценные предметы и хранили свои знания в великих библиотеках. Непростая жизнь сделала гномов сильными и выносливыми, хотя и немного неуклюжими. Этот народ живет изолированно от мира людей, лишь немногие представители подземных кланов занимаются коммерцией, разведкой новых залежей минералов и обменом новостями между шахтами и городами, разбросанными по всему миру.

Amazon

Вдали от центральных королевств существует множество государств, городов и поселений, принадлежащих как людям, так и другим расам. Эти свободные народы, которых не затрагивают исторические потрясения и великие войны между империями, живут в соответствии с собственными желаниями и устремлениями. Они исследовали самые дальние уголки Земли, познакомились с почти исчезнувшими расами и забытыми богами. Искатели приключений, они всюду бродят в поисках сокровищ и легенд. Это стойкие воины, проворные, решительные и дерзкие. При этом их неодолимо притягивают центральные территории, полные легендарных сокровищ и знаний.

Knight

Служители справедливости, правды и порядка, рыцари служат королю, считая его наместником богов на земле. Именно они объединили некогда разрозненные королевства под властью Императора Naram-Sin и построили сияющую столицу Lagash. Они несут свет и цивилизацию, они прирожденные воины, прекрасно организованные, вооруженные и обученные.

Как видите, выбор классов довольно стандартен. Ролевая система также не блещет оригинальностью – по мере набора опыта герои получают новые уровни, у них увеличивается здоровье и сила, а также становятся доступны новые боевые приемы и заклинания. Кроме того, каждый класс вступает в игру в определенном месте (например, гном – в подземном городе) и проходит ее по-своему, не так, как другие.

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ ПРИСТАВКИ!

Но бог с ними, с ролевыми элементами! Основа и суть **Blade of Darkness** – это экшн, чистый и незамутненный мордобой. По словам самих разработчиков, они ориентируются на современные консольные файтинги, и в игре будет куча всевозможных ударов, боевых приемов и смертельных комб. Выглядят сражения потрясающе реалистично (всмотритесь в скрины и вы все поймете) – для каждого из четырех героев было снято несколько сотен движений. В игре более ста различных типов оружия, включая магическое и отравляющее: мечи, топоры, копья, луки, щиты... У каждого класса героев будет специализация по определенным видам вооружения, но при этом они смогут использовать и те орудия, которые изначально для них не предназначены, – например, амазонка вполне в состоянии взять в руки тяжеленную дубину, но вряд ли она сможет показать при этом впечатляющие результаты. Очень важно сообразить, какое оружие и какие боевые приемы будут эффективны против конкретного противника. Что лучше – взять легкий меч и щит, чтобы отражать удары, или же – тяжелый двуручный меч, которым эти удары можно парировать?

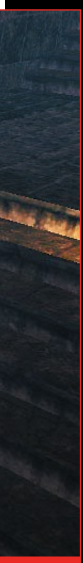
Кстати, о противниках. Во-первых, они, так же как и герои, имеют разные уровни опытности. Во-вторых, среди них встречаются как оригинальные, так и добрые старые знакомые – тролли, орки, зомби, пауки, големы, демоны, скелеты – всего более 25 разновидностей. А в-третьих, мно-



Вы только посмотрите на эти тени!
прочем, что там тени, вы лучше на девушку гляньте!!

Незаурядные световые эффекты делают игру, как минимум выдающейся технологически.





гие враги не прочь пообщаться с вами перед тем, как укокошить, – особенно этим грешат боссы. Обещано, что монстры не будут слепо идущими на смерть дебилами, их интеллект напрямую зависит от расы (например, тупые и агрессивные орки берут числом, а Черные Рыцари великолепно действуют командой).

Интерфейс обещан… ну? Правильно, простой и удобный! Интересно, хоть раз какой-нибудь разработчик скажет правду – что управление в его игре будет навороченным, сложным и нефункциональным? Я бы эту игрушку купил, не колеблясь ни секунды! Но вернемся к нашим баранам. Для облегчения геймерской жизни все маломальски важные вещи, включая выученные боевые приемы и приобретенные способности, будут записываться в Книгу Путешествий. Кроме того, в ней будут описания всех найденных предметов, важных для дальнейшего прохождения, в ходе которого нам встретится множество уникальных локаций: города, шахты, вулканы, острова, храмы в пустыне, ледяные крепости, темные города, арабские дворцы и т.д. – всего более 16 типов. Плюс в каждой локации будет множество подземелий – по сути, второй подземный уровень. Кстати, головой тоже поработать придется – героев ждут около 100 ловушек и головоломок, которые надо будет решать, исходя из реальных законов физики. Однако здесь мы, похоже, переходим к движку и этой самой пресловутой физике, а они, поверьте, заслуживают отдельного рассмотрения.











КАК *ВСЕ* ЭТО *БУДЕТ*

Обычно описания технических деталей получаются сухими и скучными. Но сейчас случай особый, ибо движок **Blade of Darkness** посылает в нокаут всех, кто видел его в действии. Прежде всего, бросается в глаза длиннющий список визуальных эффектов: портальный рендеринг, динамический цветной объемный свет, реалистичные тени, зеркальные и прозрачные поверхности, правильные волны, туман, дымящие кислотные озера и светящиеся магические ауры, потоки крови, рассчитываемые в реальном времени… поверьте, я мог бы продолжать еще долго.

А что же так поражает зрителей? – поинтересуетесь вы. Интерактивность! – отвечу я. Полная и абсолютная интерактивность, которой еще не было нигде и никогда. Все предметы в игре обладают неким запасом прочности и могут быть разрушены, а горючие – еще и сожжены. На вас наседают враги, и не хватает света? Возьмите табуретку, разбейте о голову орка и сделайте из ножки факел! Все, что попадается вам на глаза (столы, стаканы, кости...), можно взять, сломать, швырнуть или использовать в качестве оружия. Не менее реалистична и боевая система. Движок честно просчитывает все столкновения твердых тел, учитывая их массу, прочность и коэффициент трения, все модели имеют иерархическую структуру – врагов можно ранить в различные части тела и даже отсекать конечности.



Прицельная стрельба из лука в Severance должна быть особенно интересна.

Что интересно, эта красота, поддерживающая D3D, Open GL и 3Dfx, легко пойдет на самой первой Riva TNT. И не просто пойдет, а в сопровождении интерактивной музыки. Отдельный предмет гордости авторов – многопользовательская игра: дэфматч на специально сконструированных аренах (TCP/IP, LAN, IPX), куча скинов для всех классов героев и реализм, реализм, черт побери…

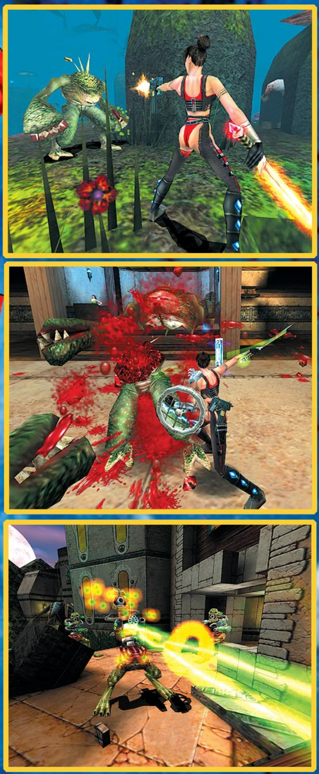
УДАЧИ!

Давайте скрестим на всякий случай пальцы и пожелаем авторам удачи. Она им очень нужна. В конце концов, это их первый проект…

Официальный издатель на территории России – компания "БУКА"

HEAVY METAL® FAKK2

Heavy Metal F.A.K.K.2 признана всеми игровыми изданиями и сайтами лучшей игрой 2000 года.
F.A.K.K.2 - это новый этап в развитии компьютерной графики. Невиданное до сих пор богатство красок!
F.A.K.K.2 - это десятки фантастических миров населённых самыми причудливыми созданиями!
F.A.K.K.2 - это бешеный разгул фантазии разработчиков!
F.A.K.K.2 - это непрерывный бой! Всепоглощающее действо!
F.A.K.K.2 - это Heavy Metal !



- Работает на улучшенном графическом движке технологии Quake III Arena.
- Огромные фантастические миры, полные тайн и загадок.
- Система боя с использованием обеих рук.
- Более 20 видов оружия.
- Более 7000 кадров анимации.
- И три часа Heavy Metal в качестве звукового сопровождения!





Системные требования:

WINDOWS 95/98, NT с SP3

Процессор	Pentium II 300 MHz (Рекомендуется 400 МГц или выше)
Видеокарта	OpenGL-совместимая видеокарта с 8 МБ видеопамяти
Оперативная память	64 Мб (Рекомендуется 128 Мб)
Места на жестком диске	30Мб (Рекомендуется 400Мб)
Звуковая карта	совместимая с Direct X
CD-ROM	4x (Рекомендуется 8x)

ritual entertainment

TAKE 2 INTERACTIVE

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440
e-mail: market@buka.com

Бука® BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

СНОУБОРДИНГ НА PS 2

Вячеслав Назаров

Эх, скоро зима придет. Птицы уже потянулись на юг. Предатели. А ты сиди тут среди наступающих сугробов и снегоуборочных машин да любуйся на всякую ерунду, творящуюся на улице. Вот буквально вчера смотрел в окно. Показывали фигню. Потом стемнело. Та же фигня, только темная. Потом мне надоело, и я отправился пить. Нет, не пиво, а чай. Но фигня все равно еще долго стояла у меня перед глазами. Впрочем, как выясняется, даже во время неумолимо надвигающейся, словно победа мирового пролетариата, зимы можно найти немало интересных занятий, способных скрасить сибирские и московские морозы. Речь идет о спорте, заниматься которым в более теплые сезоны несколько проблематично, — о сноубординге. Судя по тому, что мне удалось узнать об этом способе времяпрепровождения, занятие это более чем достойное. Свидетельством этого является композиция задорной команды Guano Apes «Lords Of The Boards» или же просто — Властелины Досок. Самое удивительное, так это то, что посвящена песня не каким-нибудь директорам лесопилок, а очень даже экстремальным спортсменам, рассекающим по заснеженным горкам на своих сноубордах и пугающих лыжников и наездников санок. Впрочем, не спешите бросаться в ближайший магазин стройматериалов, дабы выбрать себе подходящую доску. Со спортивными салонами тоже пока повремените. А вот на несколько игр, посвященных данной сноубордистской теме, внимание обратите.

В конце нынешнего тысячелетия, а в самом худшем случае — в начале следующего, свет увидят сразу три проекта, связанных с темой экстремально-зимнего спорта. Это SSX, CoolBoarders Code Alien и ESPN X Games Snowboarding. Но несмотря на то, что на первый взгляд игры достаточно похожи, на самом деле они сильно отличаются друг от друга. Так, хотя SSX и похожа на спортивный симулятор, фактически она гораздо ближе к фантастическим гонкам a'la Wipeout. Ибо я с трудом представляю себе сноубордиста, летающего среди небоскребов, огромных каньонов и в прочих не приспособленных для культурного отдыха местах. Зато ESPN X Games Snowboarding представляет собой именно сноуборд-симулятор, со всеми вытекающими отсюда последствиями в виде жесткого реализма всего происходящего. Единственное, что не позволит игрокам окончательно ощутить себя настоящими спортсменами — так это отсутствие синяков, ссадин и переломов всех конечностей, включая голову, которыми смогут похвастаться лишь компьютерные модели. Что касается CoolBoarders Code Alien, то ее разработчики, глядя на конкурентов, решили, что, выбирая между чумой и холерой, лучше держать дистанцию, и планируют создать нечто среднее между SSX и X Games Snowboarding. То есть навряд ли вы встретите в игре фантастические пейзажи трасс и точно так же вы практически наверняка не найдете в ней детального подхода ко всем спортивным мелочам. Впрочем, обо всем по порядку.



SSX

досье
Платформа: Sony Playstation 2
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Electronic Arts Разработчик: EA Canada Онлайн: http://www.ea.com/
Дата выхода: 26 октября 2000

Похоже на то, что **SSX** можно будет описать как праздник безумной скорости, ярких красок и причудливого дизайна уровней. В качестве примера снежного беспредела, который станет твориться в игре, лучше всего привести токийский уровень – шестой из восьми трасс в игре. Строго говоря, это даже не стандартный маршрут, а какой-то гигантский pinball-автомат. С самого начала несчастный сноубордист буквально выстреливается из трубы и начинает свой скоростной спуск навстречу осознания того, что костыли – не роскошь, а средство передвижения. В том, что оно рано или поздно произойдет, сомневаться не приходится, поскольку засыпанный противным снегом маршрут сплошь усеян светящимися неоном рампами, трамплинами, какими-то пружинящими приспособлениями и прочими предметами, швыряющими спортсмена то туда, то сюда. По мере того как безбашенные экстремалы будут пролетать над различными кнопками и переключателями, на трассе будут открываться двери, а у зрителей у мониторов – рты. Кстати, грамотный пролет над переключателем, взводящим нужную пружину, позволяет попасть в призовую зону, где можно выполнить несколько потрясающих кульбитов, срубить кучу очков и еще обогнать соперников, срезав трассу. При этом для окончательного доказательства в **SSX** своей сноубордистской крутизны по каждому маршруту будет необходимо проехать три раза. Поэтому, радостно сорвавшись со старта, тотальное уничтожение уровня при помощи отчаянных выкрутасов следует отложить до последнего этапа. Ведь если стеклянную перегородку раскрошить в самом начале поездки, то на следующих кругах этот участок придется аккуратно объезжать по стенкам, дабы не поцарапать дорогой агрегат и не свалиться в тартарары. Впрочем, каждый уровень в игре отличается своими огромными размерами. Все трассы в **SSX** растянуты во всех направлениях, и при наличии желания любой спортсмен сможет подняться на дно или опуститься на верх этапа, не говоря уже о возможности слетать налево. Хотя такое разнообразие маршрутов и обилие на них ловушек вовсе не противоречит знаменитому тезису о том, что все дороги ведут в морг. Кстати, в новом проекте игроки смогут привести туда восемь персонажей. Все они отличаются уникальными стилями езды и теми или иными способностями. Например, альпийские экстремальщики отличаются скоростью, что неудивительно, учитывая то, что в Альпах бродят стада голодных сенбернаров, которые живут тем, что разыскивают заблудившихся спортсменов. Ну а фристайлеры обставят кого угодно по маневренности, демонстрируя трюки, противоречащие всем законам физики и любого правового общества.





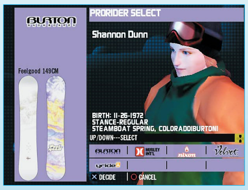




ESPN X Games Snowboarding

По сравнению с SSX в **ESPN X Games Snowboarding** присутствует гораздо больше реальности. Разработчики даже не пожадничали и закупились лицензиями на право использования имен и физиономий самых настоящих спортсменов, лейблов и названий фирм, производящих инвентарь для сноубординга, и на все остальное, что смогли найти. Впрочем, одной внешней мишурой дело не ограничилось. Для того чтобы воссоздать дух этого экстремального спорта, команда разработчиков даже посетила состязания сноубордистов, проходившие в Вермонте, где вместо того, чтобы заниматься тем, чем положено на курорте, внимательно следила за ходом соревнований. В результате в **X Games Snow boarding** игроки, сидя в теплой комнате перед облучающими их морды экранами, получат возможность испытать на своей шкурке все то же самое, что и несчастные спортсмены, бегающие в мороз и стужу по заснеженным склонам. В грядущем проекте виртуальные сноубордисты получат возможность не только выступать под маской широкоизвестного в узких кругах чемпиона, но и создать собственного героя. Тренируя и развивая навыки новорожденного экстремала, игроки смогут превратить эту гармонично недоразвитую личность в настоящего монстра. Причем при определенной доли везения на него, вероятно, клюнут даже спонсоры, что обеспечит спортсмена всем необходимым, за исключением теплой погоды. Не желая давать игрокам ни малейшего повода задуматься о том, что перед ними находится всего лишь игра, разработчики приложили все усилия, чтобы создать ощущение настоящих соревнований. На это призвана работать более чем замечательная графика, оригинальная схема перемещения виртуальной камеры, вездесущие комментаторы и система статистики, позаимствованные из реальных сноубордистких чемпионатов.



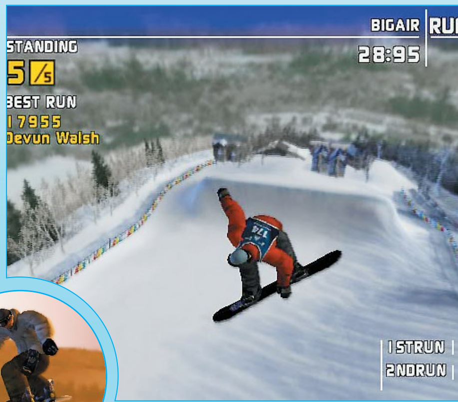




ДОСЬЕ

Платформа: Sony Playstation 2
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Konami Разработчик: Konami
Онлайн: http://www.konami.com/
Дата выхода: 26 октября 2001









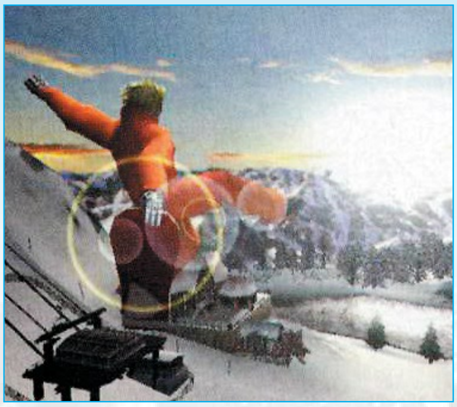


CoolBoarders Code Alien



По своей сути **CoolBoarders Code Alien** находится точно посередине между предыдущими двумя играми. С одной стороны, трассы, где будут оттачивать свое мастерство спортсмены, являются вполне себе реалистичными в отличие от SSX, с другой – игра все же представляет собой скорее упрощенный тренажер для каскадеров, нежели симулятор настоящего сноубординга, как ESPN X Games Snowboarding. Последнее особенно хорошо заметно на фоне самого замечательного режима **CoolBoarders Code Alien** – Board Park. Именно в нем игроки смогут выплеснуть всю свою энергию, выполняя такие трюки, на которые способны лишь многоразовые самоубийцы. При этом помнить о том, что в действительности все не так, как на самом деле, вовсе не обязательно.

Таким образом, в самом ближайшем времени перед нами окажутся сразу три игры, посвященные одной и той же теме. Что выберете вы? Реализм, фантастику или фантастический реализм? Решать вам. Но слишком долго не раздумывайте: зима на носу, и поэтому необходимо срочно придумывать себе спортивное развлечение на это время года. А то смотреть по окну фигню чрезвычайно скучно..







ДОСЬЕ

Платформа: Sony Playstation 2
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: UEP Systems Разработчик: UEP Systems Онлайн: http://www.uep.com/
Дата выхода: январь 2001

ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН



Если так дело пойдет и дальше, то, возможно, придется объявлять о рождении нового жанра, жанра исторических стратегий. По крайней мере онцепция исторического реализма и отказ от игровых условностей, свойственных большинству стратегий в реальном времени, се больше завоевывают популярность у разработчиков. В том числе и у отечественных.

Дмитрий Эстрин

Уверен, что постоянные читатели нашего журнала помнят о талантливой команде MiST Land, которая в свое время была занята разработкой перспективного проекта «Бестиарий». Продвинутые графические технологии, революционная концепция, невероятная глубина игрового процесса – достоинства можно перечислять очень долго. Увы, игре так и не суждено было увидеть свет. Однако не все так плохо. В настоящий момент этой командой готовится к выпуску весьма и весьма интересная игра, называемая «**История Войн: Наполеон**». О «Бестиарии», конечно же, можно забыть. Объединяет эти игры лишь движок, который, впрочем, был серьезнейшим образом переработан и усовершенствован специально для «Наполеона». Больше, в принципе, ничего общего нет.

«**Наполеон**» – это историческая стратегия, по сути своей очень похожая на классический wargame. Впрочем, от wargame'а игру отличает одна весьма характерная особенность, а именно – проведение тактических операций в реальном времени. В этом смысле «Наполеон» здорово похож на Sid Meier's Gettysburg! и Warhammer: Dark Omen. Забудьте о строительстве баз, сборе золота/дерева и бесконечном клепании юнитов – здесь все более чем серьезно. Ограниченные военные ресурсы, четко сформулированные тактические задачи и необычайная реалистичность сражений.



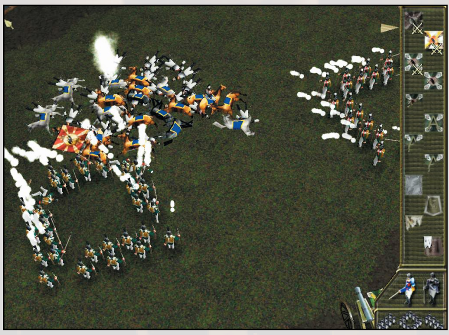






ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Бука Разработчик: MiST Land
Интернет: http://www.buka.ru/games/napoleon/index.htm Требования к компьютеру: Pentium 166 MMX, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

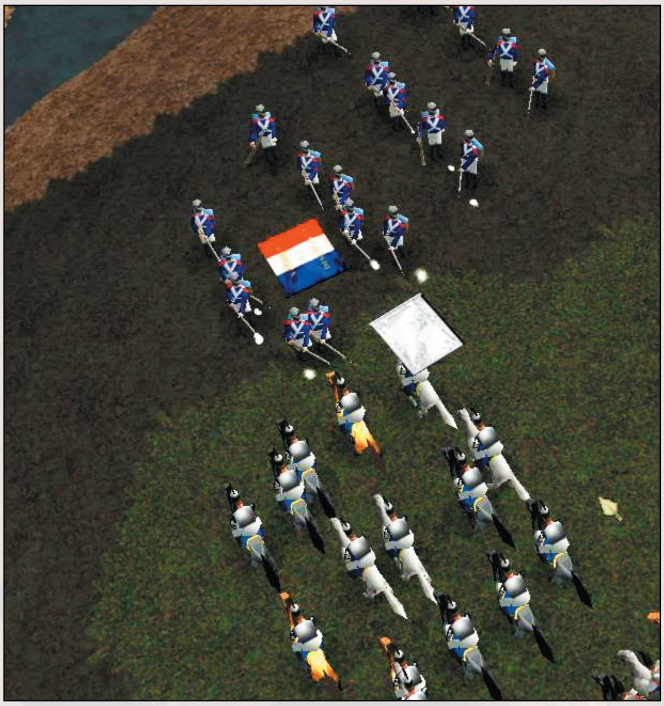


За основу были взяты битвы 1803-1812 годов. И это не пустые слова. Разработчики с необычайной точностью смоделировали реальную топографию местности, общие стратегические условия каждой битвы и особенности каждого юнита. Хотя, пожалуй, слово «юнит» в данном случае весьма неуместно. Нам придется командовать отрядами, возможно, даже полками. Это не значит, однако, что в игре мы увидим тысячи пехотинцев и сотни кавалеристов, «Наполеон» несколько схематичен, что, впрочем, никак не мешает нам адекватно оценивать военную ситуацию.

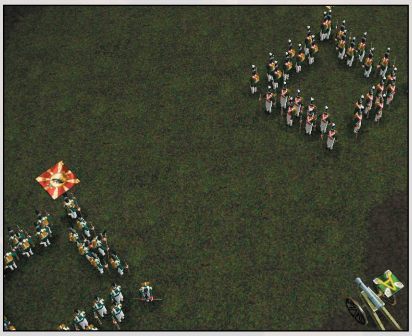
В финальной версии игры разработчики планируют сделать девятнадцать миссий, из которых обязательны для прохождения будут четырнадцать. Вообще, схема прохождения достаточно оригинальна и логична. Несмотря на то, что игра в общих своих чертах линейна. Для того чтобы открыть следующую миссию, необходимо будет пройти предыдущую. Однако время от времени нам на выбор могут предлагаться от двух до трех различных миссий. Весьма интересным нововведением разработчиков следует также считать то, что в процессе прохождения нам придется воевать на разных сторонах. Если мы начинаем игру на стороне французской армии, то потом у нас появится возможность попробовать себя в качестве союзников и в самом конце, на сладкое, так сказать, вести войну от лица русских. Миссии выстроены таким образом, чтобы игроку постоянно приходилось атаковать. То есть ключом к победе, одним из основных условий выполнения заданий всегда будет ведение активных военных действий, а не отсидка в обороне. При этом лобовой штурм проходит лишь в самом начале игры. Потом приходится придумывать что-то более оригинальное. Некоторые миссии разработчики даже сравнивают с тактическими головоломками. Особенно сложны и многообразны окажутся битвы в населенных пунктах, в которых войска смо-

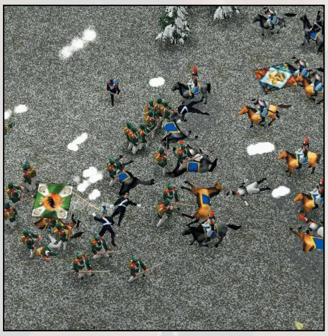
гут использовать преимущества прикрытий. Существует возможность формировать различные построения своих войск, и возможности этой, кстати, отводится совершенно особая роль в игровом процессе. Не забудьте, кроме всего прочего, о том, что в каждой из девятнадцати миссий имитируются реальные исторические сражения. Знатоки истории должны быть в восторге.

И, конечно же, разработчики воспользуются всеми возможностями трехмерного движка. В «**Наполеоне**» трехмерно будет абсолютно все: ландшафт, объекты и персонажи. Существует возможность вращения игрового экрана, приближения/удаления, а также изменения угла обзора. При этом у нас, например, сложилось впечатление, что удобнее всего играть с классическим для стратегий в реальном времени видом сверху. Обзор, конечно, не так эффектен, как под углом в 45 градусов, но управлять войсками так значительно удобнее.









Не позволит нам скучать и реалистичная физика. В частности, разработчикам удалось создать в «**Наполеоне**» модель настоящего ветра, который сможет оказывать реальное влияние на ход боя. Стоит ли говорить, что по этой причине его придется постоянно учитывать. Например, огонь будет быстрее распространяться в направлении, в котором дует ветер. Учитывается невероятное количество параметров оружия. Что вы скажете, например, о блуждающем характере полета пули? Или, например, затухании ее убойной силы с расстоянием? Выстрелы – это не просто дистанционное поражение противника. Типичным следует считать внезапную остановку скачущего всадника, в которого стреляли в упор. Разработчики также реализовали фирменную feature Command&Conquer: Tiberian Sun. Разумеется, речь идет о динамическом изменении рельефа в результате взрывов снарядов. Только в отличие от Tiberian Sun ландшафт в «**Наполеоне**» трехмерен. Об искусственных воксельных ограничениях можно будет забыть как о страшном сне. Расчет баллистики полета снарядов и бомб также отвечает реальным физическим законам. На скорость передвижения юнитов серьезное влияние будет оказывать тип местности и угол подъема (или спуска). Естественно, на возвышениях у стрелков увеличится радиус поражения. Напоследок стоит отметить то, что размеры всех объектов и персонажей строго пропорциональны и соответствуют реальным масштабам. Ко всему этому добавьте также смену времени суток и различные погодные эффекты.

Графика вся перед вами. Только не забудьте о плавной и качественной анимации, вращении камеры и великом множестве спецэффектов. Горение пламени и течение воды генерируется в реальном времени, что, в общем, в комментариях не нуждается. Будем надеяться, разработчики позаботятся о том, чтобы ландшафты были с максимальным количеством объектов.

А теперь попробуйте представить себе все это в одной игре. Я пока даже не берусь оценить глубину игрового процесса, которая, впрочем, уверен, поразит самое смелое воображение самого неуемного фаната стратегий. Уникальный движок позволил разработчикам реализовать самую совершенную физическую модель, которая когда-либо была создана для стратегий в реальном времени. В свою очередь продвинутая физическая модель оставляет невероятные возможности для изобретения новых тактических приемов и маневров. «**Наполеон**» – одна из тех стратегий, в которой нам будет позволено мыслить, причем мыслить творчески. Игра, конечно, сложна, это становится понятно даже при самом поверхностном с ней знакомстве, но сложность эта вполне естественна и, по моему мнению, притягательно интересна. «**Наполеон**» – серьезная игра для всех тех, кому надоели бесконечные неизменно примитивные «войнушки», для тех, кто считает, что управление войсками важнее сбора очередного урожая, тех, кто ставит тактику выше хозяйствования. «**Наполеон**» должен оказаться чуть ли ни первой стратегией, в которой разработчики осмелились изменить приоритеты и сделали это легко и красиво. Будем ждать.

В ПРОДАЖЕ С 5 ОКТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 10 НОМЕРЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

Все гениальное просто. Рассказ о всех самых выдающихся работниках игровых искусств, которые своим творчеством двигают вперед не только PlayStation и PlayStation 2, но и всю игровую индустрию в целом.

ECTS — европейские премьеры. На самом главном событии европейской игровой индустрии очередной раз доминировала PlayStation, правда, теперь уже в двух своих инкарнациях. Отчет о всех самых перспективных проектах для PS2 и PS One, которые были представлены на этой выставке, читайте только в журнале «Official PlayStation»!

The Bouncer. Самый технически совершенный и самый таинственный проект для PlayStation 2 от Square. В нашем эксклюзивном репортаже вы узнаете всю самую свежую информацию об этой игре, которая обязательно перевернет все наши представления о том, как должны выглядеть сегодня видеоигры.

А также:
Прохождения Parasite Eve 2 и In Cold Blood,
2 постера, письма и викторины.

Максим Заяц

Восхищаясь техническими достижениями последних лет, увлеченно подсчитывая количество полигонов на квадратный сантиметр поверхности и обсуждая достоинства и недостатки супернавороченных движков, мыслями мы нет-нет да и возвращаемся на десять лет назад, в то славное время, когда внешний вид по причине своей незначительности отступал на второй план, а игры записывались в хиты и шедевры исключительно по причине своей интересности.



STUPID INVADERS

Это была эпоха безраздельного властвования квестов – яркие, смешные и оригинальные, сложные и увлекательные, они покоряли сердца людей, и казалось, так будет всегда. Увы... За прошедшие годы жанр сдал свои позиции во многом благодаря бездарным попыткам скрестить его с RPG/action/стратегиями, во многом благодаря никому не нужному переходу к 3D. То, что мы наблюдаем сейчас, – всего лишь тень былого величия. Сколько у нас хитов в год? Один-два? Жалкие крохи... однако именно благодаря им мы еще не забыли, что такое квест. А раз так, нужно радоваться любому новому проекту – особенно если над ним трудится вполне знакомая и любимая компания Gaumont. Позвольте, позвольте, но... она же снимает фильмы? Верно. А еще – делает компьютерные игры. С экранов не успел сойти «Гладиатор», и в душе будет вечно жить «Леон», но время не стоит на месте, и в недрах студии Gaumond Multimedia для нас готовится развлечение несколько иного рода – классический квест под названием **Stupid Invaders**.

Глупость в компьютерных играх бывает только двух видов: врожденная и преднамеренная. В первом (самом тяжелом и запущенном) случае мы недоуменно оглядываем игру и безуспешно пытаемся понять, какими органами своего тела думали разработчики, выпуская в свет ЭТО. Но есть и второй (зачастую довольно удачный) вариант. Я думаю, название **Stupid Invaders** говорит само за себя. Разработчики вполне намеренно постарались сделать всех главных персонажей игры максимально смешными и глупыми – и это им вполне удалось. Пятеро инопланетных «бивисов» – Gorgeous, Candy, Stereo, Etno и Bud – отправились на голубую планету Земля с целью устроить хороший пикник, и так уж получилось, что приземлились они неподалеку от одной оч-чень секретной лаборатории. Надо сказать, что доктор Sakarine всегда недолюбливал инопланетян... и, уж конечно, он никак не мог упустить шанс заполучить для исследований сразу пять экземпляров. Друзья были немедленно отловлены ближайшим соратником доктора, охотником Bolok, и мокнуть бы им до конца жизни в банках с формальдегидом, если бы Etno каким-то чудом не удалось сбежать. Задача у него простая: освободить друзей и убраться из лаборатории подобру-поздорову. Но для такого идиота, как Etno, даже поход в туалет становится целым приключением, поэтому операция по спасению может слегка затянуться...

Графику **Stupid Invaders** можно охарактеризовать как «хорошо забытое старое». Воспользовавшись богатыми техническими возможностями своей студии, разработчики создали игру в стиле Day of Tentacle – «плоские» фоны и персонажи, яркие краски, ассиметричные линии и много-много юмора. Интерфейс предельно прост – все управление сво-







ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast Жанр: adventure
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Gaumont Multimedia
Интернет: http://www.stupidinvaders.com/
Дата выхода: осень 2000



На первый взгляд все выглядит достаточно глупо. На второй — тоже. Но в этом вся идея!



дится к бесконечному щелканью мышью по интересующим нас предметам и их комбинированию в inventory. Пятеро инопланетян, которыми мы управляем по очереди, бродят по дому, решают внешне нехитрые, а на самом деле весьма заковыристые головоломки (ну кто догадается, какая туалетная бумага лучше всего подходит для задницы Etno?) и по ходу дела отпускают бесконечно ехидные комментарии – словом, классика. Единственным спорным моментом, пожалуй, будут шутки – далеко не все любят черный юмор, а его содержание в игре явно зашкаливает через край. Но это, как говорится, дело вкуса.

Когда разработчики уверенно называют время, необходимое для прохождения игры, эту цифру можно смело делить на 3, и тогда получится единственно верное и правильное число. В случае со **Stupid Invaders** на 3 придется делить 30 часов... Маловато. Ну, ничего не поделаешь – зато ярко, красиво, стильно и смешно... почти всегда смешно. Примерить на себя шкуру тупого инопланетянина мы сможем уже совсем скоро – в конце этой осени, ну а пока можно тренироваться на Бивисе и Баттхеде, которые похожи на героев Gaumont как братья... э-э, двоюродные.



ЖУРНАЛ
ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ
В ПРОДАЖЕ С 5 ОКТЯБРЯ



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Вячеслав Назаров

Последнее время тема всевозможных Богов не оставляет меня буквально ни на минуту. Впилась своими цепкими лапками в клетки (по большей части серого) вещества и заставляет думать о ней днями и ночами.

В результате я пришел к выводу, что неплохо было бы даже отдать Богу душу. Разумеется, под процент. В том, что это высшее существо есть на самом деле, сомневаться не приходится. Ведь присутствует же в нашем мире пиво. А это неоспоримый признак того, что Бог существует, любит нас и хочет, чтобы мы жили счастливо. Вообще, если правильно пользоваться всеми дарами свыше, можно вплотную приблизиться к божествам по уровню своего развития. И уходя на прогулку к ближайшему ларьку, своим домочадцам можно оставлять ценные указания, что говорить разыскивающим вас личностям: «он вышел» или просто – «Бога нет». Впрочем, пока вы не достигли такой высоты полета сознания, пообщаться с Богами вам поможет новая стратегическая игра от Sierra **Zeus: Master of Olympus**.

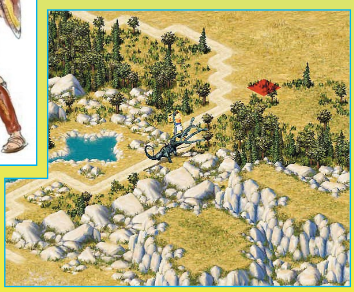
Новый проект продолжает лучшие традиции известных представителей жанра – Caesar III и Pharaoh. Поэтому стратеги, имеющие опыт ведения дел в стране, где пасутся стада бегемотов, и на полуострове, похожем на изделие российской обувной промышленности, найдут в игре массу знакомых моментов.



События в **Zeus** будут разворачиваться среди бескрайних равнин, конопляных лугов, маковых полей, олимпийских гор и огромных морских побережий. Именно среди этого буйства природы игрокам предстоит построить свой город и заманить в него как можно больше ничего не подозревающих жителей. Естественно, что, как любым нормальным градоначальникам, виртуальным управляющим придется задумываться не только о том, как бы побыстрее отгрохать себе особняк на Олимпе да настрелять денег на поездку на Сейшелы. Самое пристальное внимание необходимо будет уделять и гораздо менее важным вопросам: занятости горожан, обеспечения населенного пункта водой и продовольствием, развития сферы культуры и образования. Одним словом, все силы станут уходить на то, чтобы людям жилось лучше и вообще веселей. При этом на каждом шагу в **Zeus** будет витать дух античности, пронизывая буквально все стороны жизнедеятельности городка. Так, например, развитие отдельных районов может полностью остановиться, если их жители не смогут воспользоваться столь необходимыми любому нормальному греку благами цивилизации как централизованной сетью винных магазинов или салонов гетер. Впрочем, речь идет о большинстве. Отдельные персонажи вполне равнодушны к благам общества развитого рабовладения. Например, такие кадры, как Диоген, вполне могут жить в бочках и при этом являться двигателями философии и прочих неточных наук. Хотя стоит отметить, что в бочке этот греческий философ жил лишь по одной причине: в ведро он просто не помещался.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Impressions Games
Онлайн: http://zeus.impressionsgames.com/
Дата выхода: ноябрь–декабрь 2000





В новой игре вопрос культура вообще будет являться очень важным. Хозяева городов получат возможность создавать школы философии, в которых станут воспитываться мастера слова. Конечно, они не будут искать философский камень, поскольку отлично понимают, что его же им, в конце концов, привяжут на шею. Вместо этого философы отправятся в народ, чтобы своими речами поднимать общий культурный уровень горожан. Для тех же жителей, которым трепотня проповедников (не)здорового образа жизни покажется скучной, можно будет организовать местные олимпийские игры.

Непосредственное влияние греческая культура окажет и на то, каким образом в **Zeus** станет развиваться армия. Вместо того, чтобы строить казармы или даже просто бараки, в которых моментально начнут штамповаться легионы бойцов, в игре полководцам придется заниматься строительством элитного жилья, куда затем будут заселены граждане, которым суждено стать настоящими воинами. К слову сказать, именно такая система существовала и в античной Греции.

После того как основные городские вопросы будут урегулированы, игроки смогут отправить своих подданных, словно самых натуральных греков, основывать новые колонии. Впрочем, сделать так, чтобы в родной Греции все было, в **Zeus** не обязательно отстраивая с нуля новые поселения. Обеспечить себе постоянный приток всевозможного барахла можно путем обложения данью соседних городов. Главное при этом – не нарваться на более сильного противника, дабы самому не быть обложенным ни поборами, ни греческими ругательными словами.

Для того чтобы такого не случилось, в **Zeus** предусмотрены Боги. Вообще, это чрезвычайно полезные персонажи. В игре они будут встречаться на каждом шагу. Принимая человеческое обличие, Зевс, Посейдон, Аполлон, Афродита, Гермес и прочие квартиранты Олимпа будут выбираться в города и настойчиво предлагать воздвигнуть в их честь памятники и монументы. За это тщеславные Боги пообещают всячески помогать новоявленным мэрам греческих городков и поддерживать их.

Zeus разрабатывается той же командой, что работала над Caesar III и Pharaoh. Поэтому вполне справедливо предположить, что новая игра окажется достойным продолжателем стратегического дела. Факты, по крайней мере, говорят именно об этом и ни о чем другом и слышать не хотят...

ВНИМАНИЕ

В ПРОДАЖЕ В ОКТЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и путеводитель по ПЗ

FAN CLUB фотографии, рисунки...

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ — самый многообещающий Российский проект 2000 года

WWW.GAMELAND.RU

NIVAL INTERACTIVE · СТРАНА ИГР · Фирма "1С"

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,

полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ



В том, что у «Земли 2150» появилось продолжение, нет ничего удивительного. Было бы скорее удивительно, если бы его не было. Дело тут даже не в отменной трехмерной графике и не в отличном игровом балансе. Загадкой осталась одна из сторон — бывшие колонисты, ныне именующие себя детьми Селены. Именно они оставили множество вопросов, однозначно определив только одно — те, кто несколько поколений назад относились к человеческой расе, ныне перестали быть людьми. По крайней мере, в привычном понимании этого слова.

«Одной удачи порой недостаточно.»
Лючано по прозвищу Удачливый

ДЕТИ СЕЛЕНЫ

Дети Селены» – трехмерная стратегия в реальном времени, базирующаяся на игровой вселенной «Земли 2150». Ее сюжетная линия идет параллельно с теми событиями, которые раскрыты в первой части игры. Другими словами, Земля по-прежнему неуклонно сближается с Солнцем, Евроальянс и Атлантический Союз с завидной регулярностью галантно обмениваются ядерными ударами, хакер с хулиганскими манерами Нео издевается над обоими блоками, а обитатели Луны... А обитатели Луны – они же Дети Селены – готовят секретный проект «Звездный пепел», который должен раз и навсегда покончить со всей земной расой.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D RTS
Разработчик: TopWare Krakow
Локализация: Snowball Interactive
Российский издатель: 1С/Snowball.ru
Требование к компьютеру: Pentium 300, 64 MB RAM, 3D акселератор
Интернет: http://www.topware.com/previews.htm#moon
Дата выхода: октябрь 2000 года

Интересный факт — «Земля 2150» снискала популярность... на музыкальном поприще! Дело было так — один диджей решил сделать микс из музыкальных треков игры и рапортов подразделений, который, не долго думая, назвал Escape from the Blue Planet. Что-то из серии «умпа-умпа-тынс-тынс-MOVING OUT!-тынс-тынс-YES, SIR!» и так далее. Получилось бодро, свежо и энергично — в итоге композиция попала а вершину германских музыкальных хит-парадов!



Вот такая сюжетная завязка. Несмотря на то, что все внимание сконцентрировано именно на детях Селены, играть по-прежнему можно за любую из трех рас. Правда, основная часть событий плавно перенесется с Земли на Селе..., простите, Луну, причем со всеми вытекающими последствиями. Поясню – среди лунных пейзажей нет места воде и атмосфере, зато все гораздо проще в смысле притяжения, благо гравитационное поле Луны ощутимо слабее земного. Отсюда последует изменение физической модели, а также появление специальных транспортных средств – на солярке-то в открытом космосе не больно поездишь!

Теперь технические подробности. Движок остался прежний, благо он отлично себя зарекомендовал и в прошлом проекте. Разумеется, не обошлось без косметических изменений, но принципиально движок не изменился – кардинальные новшества будут в «Третьей Мировой», а совсем новая версия – в «Земле III», никак не раньше.

Арсенал подразделений пополнился более чем на два десятка новых видов средств уничтожения себе подобных (неподобных).



«Дети Селены» — второй из четырех проектов, которые происходят во вселенной «ЗЕМЛИ». Первый — это хорошо известная «Земля 2150», которая появилась в продаже в начале июня сего года. После «Детей Селены», в мае 2000 года, выйдет новый проект — «Третья Мировая», где будут освещены те события, оторые предшествовали глобальному катаклизму, в результате которого наша планета начала сближаться с Солнцем. В общем, это будет то, что на сленге называется «приквел». А к Рождеству 2000 года появится «Земля III» (рабочее название) — продолжение, с совершенно новым движком и сюжетной линией...

Технологическое дерево стало ощутимо ветвистее – и не последнюю роль тут сыграли дети Селены, так как за несколько десятилетий они ощутимо обставили землян в технологическом плане. Коронный трюк с рытьем подземных туннелей будет по-прежнему в силе, однако подземный мир Луны несколько отличается от подземного мира нашей планеты. Говорят, что там



можно отыскать немало артефактов пришельцев, которые высаживались на Луну еще в стародавние времена...

Для многопользовательской игры были специально воссозданы наиболее известные мегаполисы – Амстердам, Вена, Сан-Франциско, Мюнхен. Появились и экстремальные режимы, например, сражение на бетонной плите. Просто на бетонной плите без каких-либо дополнительных сооружений или объектов. Эдакий deathmatch на стратегических рельсах...

Экзотика? Сколько угодно – редактор кампаний плюс мощный язык программирования EarthC, который позволяет при определенном навыке создавать свои собственные трехмерные стратегии. Без преувеличения. Правда, с ним нужно посидеть и поразбираться, однако все в ваших руках.

Локализацией проекта занимается студия Snowball Interactive, и в определенном смысле это гарантия качества адаптации игры для нашего рынка. Недавно мы общались с продюсером проекта, который, в частности, сказал, что все рапорты подразделений будут записаны заново, дабы внести в игру новый «лунный» колорит. Кстати, в европейской версии (The Moon Project) для одного из танков (наиболее мощного) будет использована озвучка, взятая из «Земли 2150» – так-то, знай наших!

Дети Селены» выйдут в середине октября, почти одновременно с появлением этого номера журнала. Встречайте и ждите подробного обзора – уж там-то разберемся, кем стали в итоге бывшие колонисты-земляне и что за зверь такой проект «Звездный пепел».

Знаете, чем отважный разведчик отличается от гнусного шпиона? Тем, что разведчик работает на НАС, а шпион — на НИХ. Кроме того, все разведчики честные, смелые, ловкие, а все шпионы — лживые, трусливые, медлительные.



ШТЫРЛИЦ 2: ТАНГО В ПАМПАСАХ

Вячеслав Назаров

Фрау, я не настоящий Штирлиц,
Я — полковник КГБ.

(с) Иван-Кайф

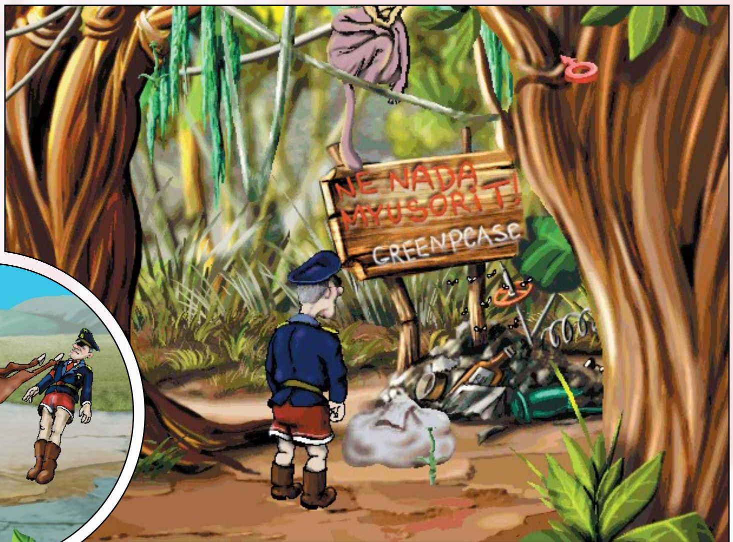
Впрочем, несмотря на это, даже плохие и злые люди могут все-таки измениться. Вот был у меня, например, один знакомый. Очень злопамятный, надо признаться, человечек. И как-то раз его за это ударили палкой по голове. Сильно ударили. После этого знакомый стал помнить только добро, да и то плохо. И если до момента столкновения головой с палкой он годился только в шпионы, то позднее из него уже вполне мог бы получиться довольно толковый разведчик, с которым пошел бы в разведку даже сам полковник Исаев, он же – штандартенфюрер Штирлиц. Хотя, конечно, работать в Германии очень тяжело. Уж больно педантичны и заносчивы эти немцы. И домашние зверюги у них такие же. Знаете, как называют немецкие овчарки своих восточно-европейских сородичей? Совками! Не буду и говорить, какие эпитеты от них получают кавказские овчарки. Что ни говорите, но трудно добывать совершенно секретную информацию в таких условиях. И даже Штирлиц, после того как разобрался с коварными фашистами в знаменитых «17-ти мгновениях весны» и вскорости последовавшей за ними игре «ШтЫрлиц», ненадолго удалился на отдых, чтобы набраться сил и тем, что продается в любой коммерческой палатке. Но покой разведчикам только снится. И вот уже полковник приходится вновь натягивать на себя штаны с лампасами, чтобы сплясать в пампасах на костях мерзких нацистов свое танго. Ну а с помощью игры **Штырлиц 2: Танго в пампасах** почувствовать себя танцорами, которым ничто, кроме врагов человечества, не мешает, смогут все желающие.

Продолжение приключений знаменитого чекиста создается нашей родной российской компанией MagnaMedia, которая несколько месяцев назад приобрела у разработчика первой части игры – «Буки» – все права на серию игр «Штырлиц». Будем надеяться, что новые владельцы виртуальных образов бессмертного Штирлица, его заклятых друзей: радистки Кэт, профессора Плейшнера, и врагов: Мюллера, Бормана и ежи с ними, – смогут обеспечить им достойную жизнь в наступающем тысячелетии. Но для того, чтобы светлое или вообще хоть какое-нибудь будущее наступило, отважному разведчику придется немало потрудиться.

Действие **Штырлица 2: Танго в пампасах** происходит в конце 50-х годов. Для тех, кто подзабыл историю, напомню, что это время начала хрущевской «оттепели» и повсеместного внедрения в массы кукурузы. Казалось, что светлое завтра уже вот-вот наступит. Причем, некоторые даже волновались по поводу чересчур сильной яркости будущего и публиковали в газетах объявления о покупке ламп черного света, чтобы можно было работать днем. Такие лампы были призваны вырабатывать черное излучение и глушить им Солнце и все остальные источники света. И именно в этот период, когда надо было бы не обращать внимания на головокружение от успехов и рваться вперед, Штирлиц оказывается забыт начальством. Герою больше не доверяют ответственных заданий. Все, что от него требуют теперь, – это регулярно проходить курсы лечения от алкоголизма, как будто не понимают, что алкоголь в малых дозах безвреден в любых количествах. Однако враг не дремлет, как и следовало ожидать. И именно Штирлицу, как ветерану невидимого фронта, суждено встать в первых рядах борцов с недобитыми нацистами, засевшими в труднодоступных пампасах Аргентины.

ДОСЬЕ

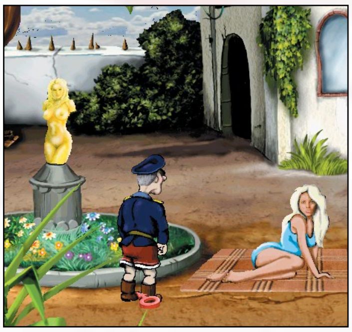
Платформа: PC Жанр: квест
Издатель: Magnamedia Разработчик: Magnamedia
Требования к компьютеру: P–166, 16 Mb RAM, 8x CD–ROM Онлайн: http://www.magnamedia.ru/
Дата выхода: октябрь 2000







Рулит чувак клёво, да только, как известно, на всякого мудреца довольно простоты, и наш не является исключением.



В новых приключениях Штирлица есть все, что полагается проекту такого жанра, как «российский квест»: начиная с грязной политики и не заканчивая чистой эротикой. В приватной беседе разработчики пообещали, что в игре имеется в наличии только «эротика – искусство показать обнаженное тело красиво». В **Штырлице 2** не будет даже никакого намека на порнографию, то есть группу «Руки Вверх!», рекламу на канале РТР, Windows 2000, матричные принтеры, газету «Московский Комсомолец», взгляды на жизнь девушки Алсу и репертуар современных FM-радиостанций. Вместо этого все игровое пространство напичкано забавными ситуациями, происшествиями и нестандартными головоломками, понять которые сможет только человек, родившийся в стране, название которой слишком известно, чтобы упоминать его на страницах журнала.

На протяжении игры полковнику КГБ придется заглянуть в гости к инкам, прогуляться по джунглям, посетить город контрастов Буэнос-Айрес и даже оказаться чуть ли ни на съемочной площадке мыловаренного завода. Через много испытаний предстоит пройти Штирлицу, пока ему, наконец, не удастся положить конец бесчинствам недорезанных национал-социалистов. Впрочем, все тяготы, которые выпадут на долю героя, окупятся сторицей. Ведь выполняя последние па пампасского танго, отважный разведчик сможет превратиться в коллегу телегероя, не менее популярного, чем Штирлиц. Какого? Узнайте это сами, пройдя через все приключения в **Штырлице 2: Танго в пампасах**. И вообще, каким же я к черту буду разведчиком, если сразу открою вам эту тайну?

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER



Сергей Овчинников

Знаете, какая единственная из российских игр сумела попасть недавно в верхние строчки американских чартов? Сиквел давно знакомых нам «Дальнобойщиков», который вдали от родины сумел завоевать куда большую популярность, в чем в самой России.

Гигантские грузовики для Америки – это такая же культовая вещь, как для нас водка и медведи. Для любящих дешевые театральные эффекты японцев американские хромированные чудовища, носящиеся по бесконечным американским прериям. Поскольку такое безумие в реальной жизни в перенаселенной Японии абсолютно невозможно (а почему-то очень хочется), то пришлось всемирно признанной студии AM2 (художественный руководитель Yu Suzuki) взяться за виртуальное воплощение гонок на восемнадцатиколесных монстрах.

18 Wheeler, несмотря на своих именитых разработчиков, всегда казался нам продуктом глубоко вторичным, очередным переложением Hitmaker'овской идеи об аркадных играх по различным диким профессиям. Такси, скорая помощь, летчик, вот теперь водитель дальнобойщика... Ощущения усиливало также и то, что игра создавалась не только по образу и подобию Crazy Taxi и Emergency Ambulance, но и на том же самом движке, что и творение Am3 (нынешней Hitmaker). Впрочем, все наши опасения были полностью развеяны, как только нам удалось увидеть игру в действии на весенней E3, а затем и поиграть в ее демо-версию уже в спокойной редакционной обстановке. И похоже, что нас ждет одна из самых уникальных гоночных игр в истории.

В **18 Wheeler** вам предстоит колесить по североамериканскому континенту по всем знаменитым автотрассам, постоянно соревнуясь и норовя раздавить о бетонные ограждения своих соперников, которые стремятся сделать с вами то же самое. Собственно же игровой процесс состоит из: a) управления неповоротливым грузовиком, то и дело норовящим съехать куда-нибудь на газон или раздавить пару-тройку машинок (за некоторые из них, правда, дают бонусы); b) попыток обогнать ловкого и наглого соперника на раскрашенном в огненные цвета грузовике; c) безжалостного состязания с беспристрастным секундомером. Как и в любой уважающей себя аркадной игре, процесс здесь ограничен строгими временными рамками. Свободы передвижения по городам и селам, подобно Crazy Taxi, в **18 Wheeler** нет, но зато сами трассы сделаны гораздо более изобретательно и разнообразно. На них полным-полно интерактивных объектов (разрушающихся мостов, разносящих все вокруг смерчей и банальных ящиков), и каждый рейс представляется долгим и захватывающим приключением. При этом каждая из трасс (в аркадном варианте их было всего пять, но в порте на Dreamcast разработчики планируют двенадцать-пятнадцать) абсолютно уникальна как по текстурам и объектам, так и по дизайнерским решениям. Поверьте, отличить здесь дикий запад от бетонных автострад Нью-Йорка будет чрезвычайно просто.

Игровой автомат **18 Wheeler** был абсолютно уникальной конструкцией с гигантским полутораметровым экраном и особым рулем, скопированным с реальных прототипов из гигантских грузовиков. И несмотря на некоторую зернистость графики Naomi на проекционном экране, с графической точки зрения игра смотрится великолепно. Пусть иногда ей и не хватает динамичности Crazy Taxi, но зато, пожертвовав скоростью игрового процесса, разработчикам удалось серьезным образом взвинтить детализацию. Ну а саундтрек, состоящий из классических американских панкроковых мелодий, немного переосмысленных японскими композиторами, просто великолепен. **18 Wheeler** – это, конечно, не крупнейший хит в истории, но игра яркая и запоминающаяся. А большего сегодня и не требуется.



Кабина водителя — довольно-таки уютное местечко. AM2 смоделировала ее идеально.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Гонка
Издатель: Sega
Разработчик: AM2 of CRI
Дата выхода: Ноябрь
Онлайн: www.sega-rd2.com









OUTTRIGGER

Сергей Овчинников

Жанровые заимствования в игровом мире — процедура часто применяемая и хорошо известная. Не секрет, что зачастую многие дизайнеры PC'шных игр черпают вдохновение во многих десятках консольных произведений, и наоборот.

Впрочем, чаще происходит все-таки первое. Для того чтобы тот или иной жанр, отбросив лишнюю скромность, сделал важный шаг между платформами, требуется обычно нечто большее, чем удачный порт или качественно позаимствованная идея. Так, например, пошаговые стратегии обрели на персональных компьютерах неимоверную популярность лишь после целой серии, проще сказать, массового обстрела, состоявшего из сериалов Heroes of Might & Magic, Jagged Alliance и отчасти Fallout. И хотя в плагиате авторов этих игр никто упрекать не собирается, не секрет, что на приставках этот жанр живет и процветает уже на протяжении лет пятнадцати. Собственно же консоли в последнее время занимаются тем, что пытаются переварить достижения PC'шного жанра номер один: 3D Action. То, что начиналось в виде неубедительных портов различных версий Doom сначала на Super Nintendo, а потом уже на N64, PlayStation и Saturn, в результате вылилось в грандиозный успех тандема Golden Eye/Perfect Dark и вот теперь получает новый виток развития на Sega'вской онлайновой приставке. Quake III Arena, Unreal Tournament, Half-Life – все эти наименования, давно знакомые не только кучкам фанатов, вскоре появятся и на Dreamcast, причем впервые на игровых консолях с полнофункциональным онлайновым компонентом. Этой мощной троице готовится и достойный четвертый соперник – но на этот раз не от американских PC'шных, а от японских приставочных разработчиков, всемирно известной студии Am2.

Outtrigger – это многопользовательский аркадный 3D Action от первого или от третьего лица с действием, происходящим не на уровнях, а на достаточно больших и запутанных аренах без длинных коридоров, дверей и прочей бессмыслицы. Соответственно, действие в Outtrigger получается даже более насыщенным, чем в Quake III или любом другом динамичном action. Герои бегают и прыгают по аренам, пытаясь подстрелить противников, подбирают power-up'ы, новые виды оружия и, что немаловажно, собирают оставшиеся на месте поверженного противника медальки с призовыми очками. Именно тот, кто собирает больше таких медалек (а не делает больше фрагов), становится победителем каждого раунда. Весь этот фокус с медалями привносит в игровой процесс интересную деталь – вы как настоящий снайпер снимаете противника с расстояния в полсотни метров, а какой-то удалец спокойно подбегает и забирает заработанные вами очки! Вот подлость, достойная ChuChu Rocket!

Те вероятные пробелы, которые авторам **Outtrigger** не удалось покрыть в силу своей неопытности в этом довольно сложном жанре, Am2 решительно заслоняет центральным достоинством – великолепным и сбалансированным дизайном арен (которых насчитывается свыше двух десятков) и отличными персонажами, которые добавляют всему процессу заметную дозу шарма. С графической точки зрения **Outtrigger** с легкостью превосходит Quake III, а по стилю весьма напоминает Unreal Tournament, но с более яркими текстурами, большим числом деталей в помещениях (во многом благодаря небольшому размеру самих арен) и примечательными эффектами. Бои ведутся на скорости 60 кадров в секунду без всякого торможения, причем даже в режиме для четырех игроков на одном телевизоре. В Deathmatch можно играть как на одном Dreamcast'е вдвоем или вчетвером в режиме split screen, так и по линк-кабелю или же через Интернет по модему. В Японии Sega планирует при помощи весьма популярного в аркадах Outtrigger продвигать среди населения «мышку». В Америке этой же цели послужит Quake III, но **Outtrigger** наверняка станет прекрасным дополнением к уже весьма богатой коллекции приставочных экземпляров 3D Action.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: 3D-Action
Издатель: Sega
Разработчик: AM2 of CRI
Онлайн: www.sega-rd2.com
Дата выхода: Декабрь

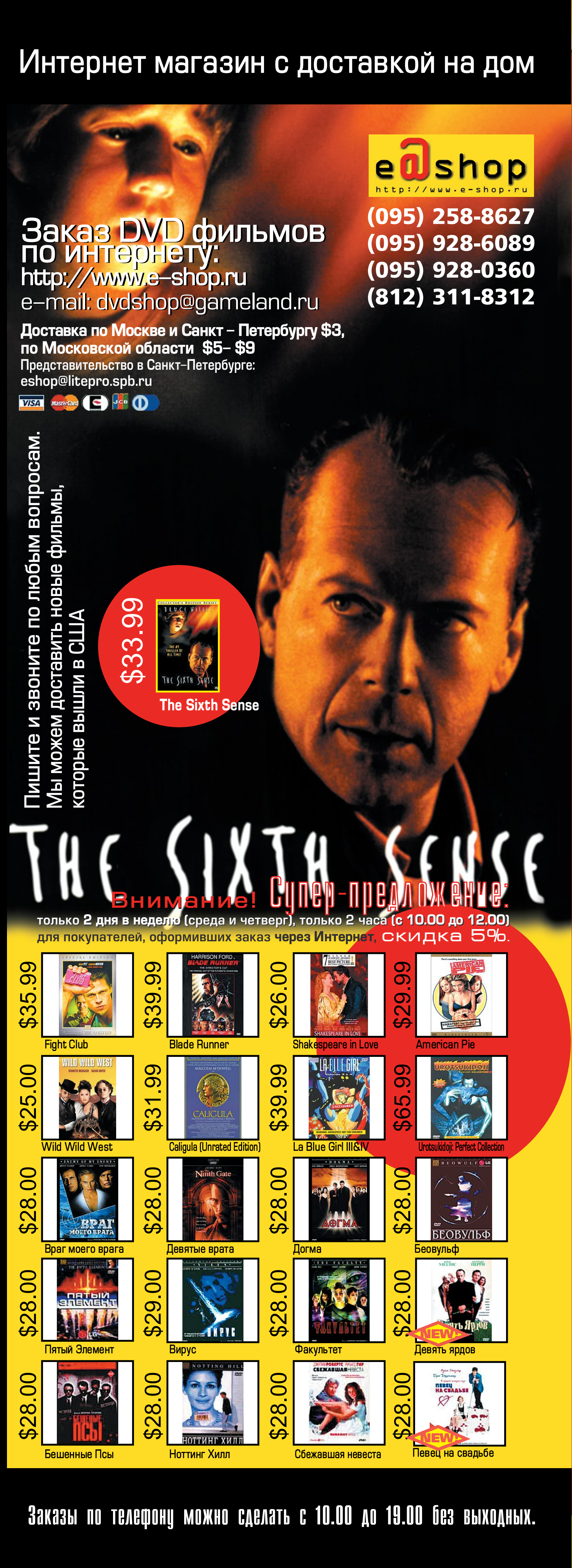








С графической точки зрения Outtrigger с легкостью превосходит Quake III, а по стилю весьма напоминает Unreal Tournament, но с более яркими текстурами, большим числом деталей...



deSPIRIA

Сергей Овчинников

На свете нет ничего, что бы могло подготовить вас ко встрече с играми от издательства Atlus. Это необыкновенное, невероятное издательство из года в год продолжает нас поражать и зачастую шокировать своими странными, как будто пришедшими из другого мира играми.

Именно кисть Atlus безошибочно угадывается с первого взгляда, с первого скриншота, первого кадра. Persona, Maken X и вот теперь **deSpriria** – все это экземпляры совершенно безумного дизайна, прекрасной работы сумасшедших художников и полного, абсолютного преобладания стиля над содержанием. Игры от Atlus – это почти даже и не игры, ведь интерактивная составляющая в них сведена к минимуму. Это, скорее, представители некоего нового визуального искусства, картинами и образами пробуждающих в нас самые невероятные чувства.



DeSpiria представляется авторам достаточно обычным представителем жанра RPG/Adventure, чуть ли ни очередным клоном Resident Evil или Parasite Eve. На самом же деле эта игра имеет со своими именитыми родственниками столько же общего, сколько Star Wars с «Космической Одиссеей» Стенли Кубрика. Действие игры происходит в постапокалиптическом мире, приходящем в себя после разрушительной ядерной войны. Тут можно встретить всех – мутантов, телепатов, убийц, героев, сумасшедших. Главная героиня отличается своей способностью после приема небольшой дозы особого наркотика читать и проникать в мысли любого человека. Соответственно, и пошаговые ролевые бои здесь происходят не наяву, а на границах человеческого сознания. Самая уникальная черта **deSpiria** – абсолютно уникальный дизайн. Японские урбанистические пейзажи с покореженными небоскребами, сошедшими с рельсов поездами подземки, странными футуристическими сооружениями сочетаются со всевозможной органикой – жуткими монстрами, обитателями этих пустынных мест. Игра по сути своей не просто японская, она суперяпонская. И большинству нормальных людей будет абсолютно непонятна. По тем же причинам она навряд ли когда-либо покинет пределы своей Родины. Тем не менее, если вам хочется чего-то абсолютно безумного, необычного и мистического – то **deSpiria**, несмотря на языковой барьер, вполне может оказаться очередным жутким японским творением, от которого вы просто не будете в силах оторваться. Издательство Atlus в этом деле весьма преуспело...

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: Психологический триллер/RPG
Издатель: Atlus
Разработчик: Atlus
Онлайн: www.atlus.co.jp



KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

Олег Кафаров

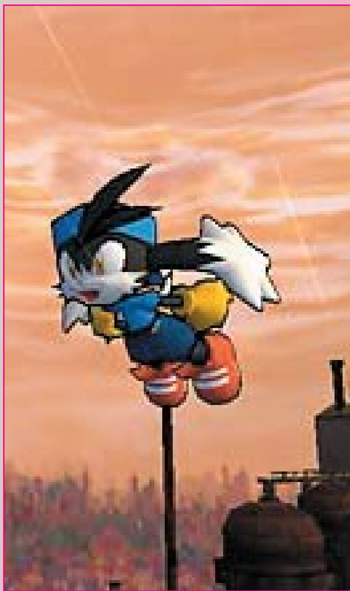
На прошедшей недавно в Японии игровой выставке Tokyo Game Show внимание многих посетителей было приковано, безусловно, к новой платформе от Sony, а также к тем играм для нее, которые планируются к выходу в ближайшее время. Японское издательство Namco, которое, как известно, активно поддерживает PS2, представило на выставке несколько достаточно впечатляющих игр. Помимо проектов, которые она готовит на PS2 (а среди них Moto GP, Seven, Tales of Eternia, Khamrai), достаточно неожиданно для всех она заявила о выходе в марте 2001 года сиквела одной из своих некогда популярных игр, а именно Klonoa 2: Lunatea's Veil.



Классический для платформенных аркад сбор бонусов в Klonoa 2 станет едва ли не основополагающим в игровом процессе.

Сюжет игры достаточно прост: главный герой в лице некоего существа, которое отдаленно напоминает кота с длинными ушами, должен спасти свой сказочный мир от сил зла. В мире, в который попадает Клоноа, все зависит от четырех колоколов, которые поддерживают в нем гармонию и защищают от зла. Но неожиданно для всех появляется пятый, черный колокол, который вносит в мир хаос. И, как вы уже, наверное, догадались, судьба Лунатеи находится в руках Клоноа. Стоит отметить, что создатели игры не слишком старались изобрести нечто особенное, не обременяли себя выдумыванием запутанного сюжета и сотворили просто классическую аркаду. Мир игры чем-то напоминает Pandemonium – ваша главная задача состоит в том, чтобы по порядку пройти, пробежать или пролететь слева направо один из двадцати четырех уровней, уничтожая на своем пути несметное количество врагов и наслаждаясь красотой уровней. А они, поверьте, того стоят: парящие в воздухе светлячки в темном лесу, опустошенные поля битв, панорамы городов и маленьких деревень и, конечно, сами герои игры. Кстати, о героях: помимо Клоноа, который попадает в мир Лунатеи достаточно оригинальным способом: просто-напросто падает с неба в море, на своем пути вы также встретите Лоло, юную жрицу храма, а также ее друга и помощника Попку. Именно Лоло первая находит выброшенного на берег Клоноа. И хотя, по всей видимости, играть за Лоло мы не сможем, в сюжете игры она будет занимать не последнее место, помогая нашему герою на его пути. Именно этим героям предстоит рука об руку покорить все 24 уровня игры, сражаясь за утерянную гармонию мира. Все уровни объединены единым сюжетом, о развитии которого вы будете узнавать из неких озвученных комиксов, которые будут появляться после каждого удачно пройденного уровня.





ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2
Жанр: Dramatic Arcade
Издатель: Namco Разработчик: Namco
Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: Март 2001



Судя по всему, очередное творение Namco покорит поклонников жанра весьма своеобразным игровым дизайном.



С точки зрения графического исполнения игра, конечно, не безупречна: иногда заметна некоторая угловатость предметов, создается впечатление, что команда разработчиков не ставила перед собой цель выжать из платформы все ее ресурсы и убить наповал всех игроков невиданной красотой графики. Она отдаленно напоминает то, что мы видели в Jet Set Radio: персонажи игры, да и некоторые другие объекты выглядят достаточно по-мультяшному. Автоматическая камера, которая старается показывать все происходящее с наилучшей стороны, до конца явно не доработана, что привносит в игровой процесс несколько неприятных моментов.

В заключение стоит отметить, что **Klonoa 2** довольно сильно напоминает своего предшественника: все те же симпатичные уровни, которые, благодаря ранее недостижимым мощностям PS2, стали выглядеть еще более привлекательно, все тот же увлекательный игровой процесс. С моей точки зрения, игра рассчитана больше на детей, чем на более взрослую аудиторию: она выглядит не более, чем просто красивая сказка. Тем не менее, эта игра – хорошее начало Namco для освоения Playstation2. Так что давайте наберемся терпения и дождемся весны – именно тогда все мы сможем по достоинству

ALIEN RESURRECTION

Олег Кафаров

Вот уже на протяжении многих лет на разных платформах выходят игры, имеющие в своем названии слово ALIEN. Эти игры объединяет то, что все они берут за основу популярные фантастические фильмы про нашествия инопланетян (а уж это, пожалуй, самая благодатная тема для разработчиков игр). И вот готовится к выпуску очередная игра про тех самых Aliens.



Разработка игры **Alien Resurrection**, по словам самих разработчиков компании Agronaut, была достаточно долгой и сложной, но вот, наконец, она стала подходить к концу. AR изначально задумывалась как адвенчура от третьего лица, которая должна была увидеть свет еще полтора года назад. После же долгой доработки игра превратилась в шутер от первого лица, кое в чем схожем с игрой Alien Trilogy, которая была выпущена компанией Fox Interactive еще на заре PSX.



Как обычно, Alien начинается с того, что на космическую станцию вторгаются пришельцы. У вас есть возможность выбрать себе одного из четырех персонажей игры, каждый из которых обладает уникальными возможностями. Целью же игры является уничтожение пришельцев и побег со станции. Для этого вам надо исследовать огромную космическую станцию, полную отвратительных тварей, которые, кстати, стали еще сильнее и хитрее, чем в предыдущих сериях, поэтому теперь вам потребуется приложить немало усилий, чтобы с ними разделаться. Кроме пришельцев на своем пути вы также встретите и других героев игры, которые смогут дать вам немало полезной информации.

С точки зрения графического исполнения AR выгодно отличается от всех своих предшественниц, команда разработчиков из Agronaut сумела выжать из старушки PlayStation все, на что она способна. Модели пришельцев радуют глаз, и даже темная заброшенная космическая станция просто поражает своей реалистичностью. Поражают также спецэффекты игры и звук.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation Жанр: Shooter
Издатель: Fox Interactive Разработчик: Agronaut
Онлайн: www.foxinteractive.com
Дата выхода: осень 2000



Создатели игры, взяв за основу одноименный фильм, постарались в точности повторить все то, что мы видели на экране. Некоторые сцены очень напоминают фильм, музыка и диалоги персонажей просто были заимствованы из киноверсии. Что же, нам остается лишь терпеливо ждать выхода этого незаурядного творения Agronaut и Fox Interactive, благо, осталось недолго.

CONFIDENTAL MISSION

Сергей Овчинников

No Cliche понравилась «игрушечная» тематика, и после памятного Toy Commander у них появилось непреодолимое желание впасть в детство еще разок.

Несмотря на то, что настоящей звездой прошедшей буквально на днях токийской выставки игровых автоматов Jamma стала новая аркадная модель Naomi 2 (о которой мы непременно расскажем в одном из ближайших номеров), все-таки Sega не забыла на ней ни о более привычной сегодня Naomi 1, ни о наших любимых световых тирах. Абсолютно японский жанр, находящийся чуть ли не под запретом в Америке (из-за пропаганды насилия, даже над монстрами и зомби) и очень любимый как японцами, так и европейцами, благодаря Sega и кое-кому из коллег-клоноделов он расцвел буйным цветом еще в эпоху Saturn: Virtua Cop, House of the Dead, Time Crisis и даже жуткого Death Crimson – все они уже стали классикой. Начиналось же все именно с Virtua Cop, первого трехмерного видеотира с полигонными ландшафтами и персонажами и игровым процессом «на рельсах». Представленный же на Jamma новый **Confidential Mission** от команды Hitmaker (бывшей Am3, создательницы Crazy Taxi и Virtua Tennis), похоже, является прямым наследником сериала Virtua Cop, с действием, перенесенным из полицейских разборок с террористами в разборки уже шпионские.



ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast, Naomi Издатель: Sega
Разработчик: Hitmaker
Дата выхода: зима 2000
Онлайн: www.hitmaker.co.jp

Очаровательной парочке секретных агентов (его, конечно же, зовут Дж.Б.) предстоит проникнуть в массу прекрасно охраняемых объектов и элегантно всех там перестрелять. На манер House of the Dead по мере продвижения в игре развивается сюжетная линия, а персонажи забавляют себя и, по мере сил, зрителя всевозможными диалогами. Думается, это будет вполне на уровне HotD, – то есть ужасно, но по крайней мере смешно.

Как уже было сказано, **Confidential Mission** разрабатывается для Naomi, относительно стандартной модификации Dreamcast. Но, в отличие от «домика мертвецов 2», бывшего одним из первых автоматов на этой платформе, CM выглядит намного богаче – текстуры ярче, анимация персонажей более плавная, да и сами модели выглядят на порядок лучше, чем раньше. Вполне естественно и то, что мы можем ожидать порт игры на Dreamcast уже в первой половине следующего года.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Олег Кафаров

Обычно игры, в которых вам приходится постоянно драться, не отличаются реалистичностью сюжета. Файтинги от Capcom или SNK отличаются тем, что их герои выглядят, мягко говоря, диковато (да простят меня фанаты Tekken и Street Fighter), не говоря уже о самой системе ведения боев, в которых то и дело используются невиданные магические заклинания.

Soul Calibur от Namco герои иной раз обладают таким оружием, которое в миг изничтожило бы бойца, будь то настоящий. Да и надоели нам такие игры, единственным отличием которых является эффектная графика.

Игры же, носящие название Bushido Blade, всегда уступали детищам Namco и Capcom и в графике, и в том, что игрока, как и в реальной жизни, могло убить одним ударом. Зато их отличала глубоко продуманная система ведения боев и поражала сама атмосфера игры. Команда разработчиков из Lightweight решила сотворить на PS2 классический симулятор боя на мечах и удивить игроков необычными новшествами. **Kengo: Master of Bushido** не только унаследовала от своих предшественниц саму систему ведения боев, когда оба игрока выбирают себе бойца и оружие, а также привнесла в игру нечто новое. А именно возможность самостоятельно развивать возможности своего бойца, а затем сохранять их на карточке памяти (а это, согласитесь, бывает очень полезно и увлекательно). Сделать это вы сможете либо приняв участие в императорском турнире, либо просто тренируясь в школе самураев. Еще одно отличие от традиционных файтингов состоит в том, что сражения происходят не на тесной арене, а на обширных территориях. Lightweight также внесла в игру еще одно отличие: теперь в игре присутствует «Ki», который отражает физическое состояние вашего бойца – так что не машите кулаками понапрасну, иначе ваш боец может устать.

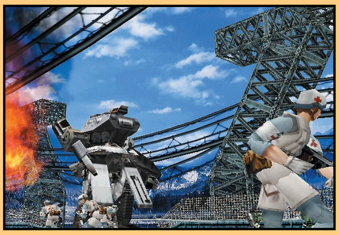


Lightweight обещает, что в законченном варианте игры в нашем распоряжении будут 10 видов оружия, более 20 героев и 20 арен. Также более совершенные технические возможности PS2 помогут команде из Lightweight создать невиданную ранее графику игры, разработать очень чувствительный AI. Конечно, лишь время покажет, насколько хорошо Lightweight сможет все это реализовать в конечном продукте, выход в свет которого, кстати, не за горами.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2 Жанр: Action/Fighting
Издатель: Crave Разработчик: Lightweight
Онлайн: www.cravegames.com
Дата выхода: I квартал 2001

RING OF RED

Олег Кафаров





Как вы уже, наверное, знаете, на ежегодной японской выставке Tokyo Game Show всегда очень интересно. Именно на этой выставке именитые игровые издательства выставляют на всеобщее обозрение свои последние достижения, здесь всегда происходят сенсации. Последняя выставка — не исключение.

Среди многочисленных проектов, которые были показаны на TGS, одним из самых привлекательных, на мой взгляд, был проект под названием **Ring of Red** компании Konami. **Ring of Red**, по сути, является стратегией, в которой игроку предлагается управлять армией роботов. Эта известная в игровом мире компания и раньше радовала своих поклонников достаточно оригинальными стратегическими играми, к примеру, Vandal Hearts. Сейчас же компания решила сосредоточиться на разработке игр под новую консоль от Sony. Ее новой стратегической игрой и является **Ring of Red**.

Действие игры переносит нас в недалекое прошлое, во времена Второй мировой войны и предлагает нам разыграть альтернативный вариант развития событий. По замыслу авторов, несколько вооруженных группировок в Японии якобы отказались сдаться союзническим войскам, и конфликт закончился разделом страны Восходящего солнца. Танки заменены на поле боя роботами, которых создатели игры назвали Armed Fighting Walkers (AFW). Ими-то вам и предстоит управлять.

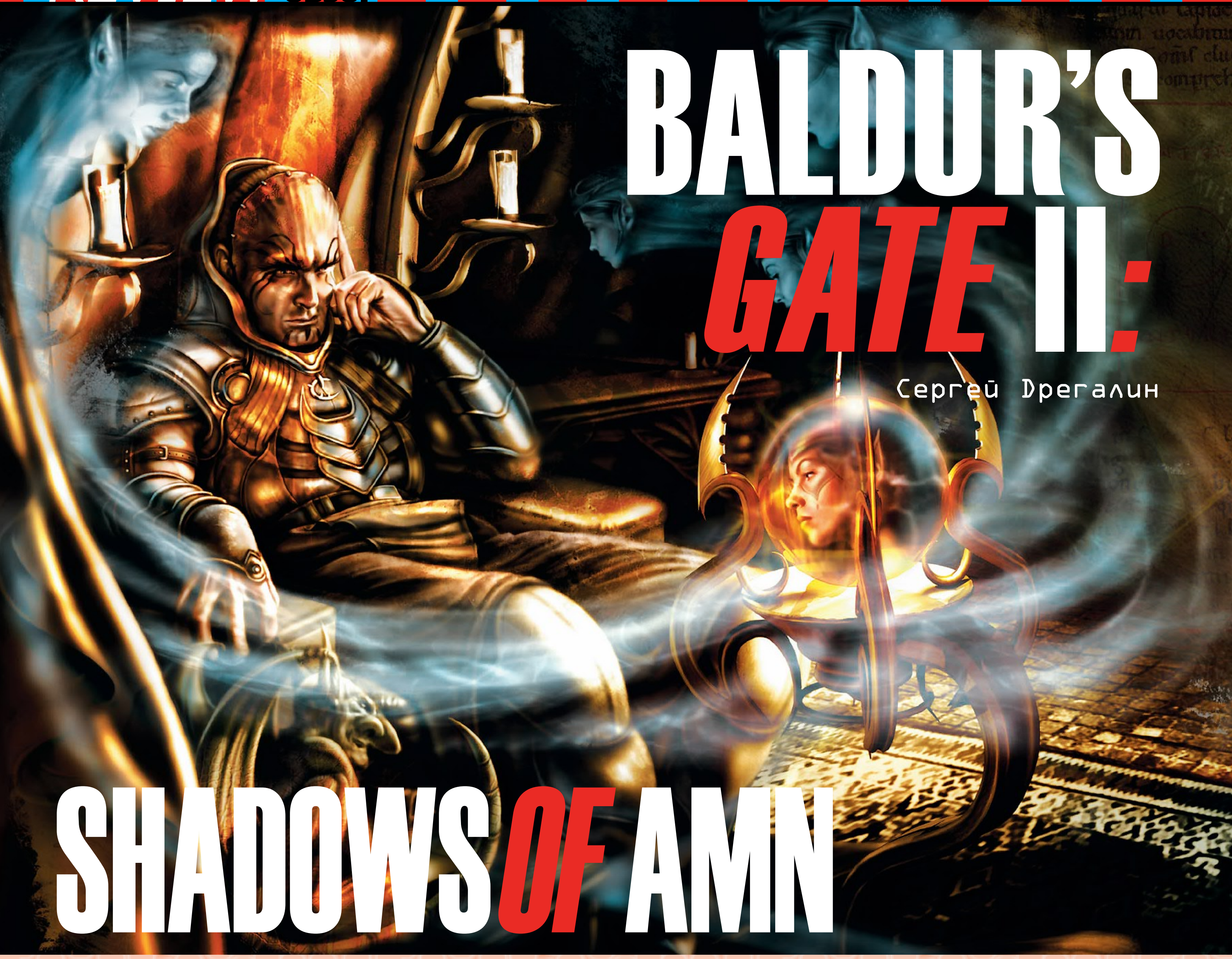


Каждая миссия начинается с того, что вам предлагается создать себе команду. Три армейские группы, которые, в свою очередь, будут состоять из пехоты, тяжелой артиллерии, разведчиков и других частей, должны сопровождать каждого AFW. После этого, собственно, и начинается игра, которая практически ничем не отличается от обыкновенной стратегии: вам предстоит управлять подчиненными вам войсками, устраивать засады, обороняться и т.д. К тому же каждый из AFW обладает только ему одному присущими способностями, которые он должен реализовать во время сражений.



Стоит отметить, что Konami в последнее время сумела усовершенствовать графику игры, в результате чего игра стала выглядеть более реалистично. Очень впечатляюще выглядят и разнообразные спецэффекты. В результате, если раньше мы могли предположить, что **Ring of Red**, судя по представленным ранее скриншотам, больше похожа на очень хорошую игру для PSX, то теперь мы можем с уверенностью сказать: «Новое творение от Konami – достойная игра для PlayStation 2!». Что же касается лично меня, то я не думаю, что игра станет хитом №1 – в силу своей специфичности она, скорее, рассчитана на более узкий круг игроков.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2 Жанр: Strategy
Издатель: Konami Разработчик: Konami
Онлайн: www.konami.com
Дата выхода: 14.09.2000 (Япония)



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Сергей Дрегалин

ПРИВЕТ, *РОДНАЯ!*

Но пока оставим в стороне лихие эксперименты над нашим бренным альтер эго. Чуть позже мы еще вернемся к этим экстремально диким проявлениям человеческого любопытства и тяге к исследованию себе подобных.

Итак, Baldur's Gate II появился в продаже еще в сентябре, несмотря на темные слухи, что раньше Рождества его не увидать. По иронии судьбы – к самому окончанию трудов праведных над номером. Попробуй тут не стань фаталистом…

Не узнать Baldur's Gate II невозможно – даже если забыть про всю радужную PR-кампанию, которая сопровождала проект более года. Игра узнается по своему предшественнику, и сходство по первому впечатлению полнейшее: брат Коля – узнаю, бpателла. Чуть подновленная графика, подретушированный интерфейс, старые герои, начиная неразлучной парочкой Боо и Миска и заканчивая милыми Имоен и Джахейрой, – и перед нами Baldur's Gate за номером раз. Но, друзья, это лишь первое впечатление, которое традиционно считают обманчивым. На поверку так оно и оказывается.



ДОСЬЕ

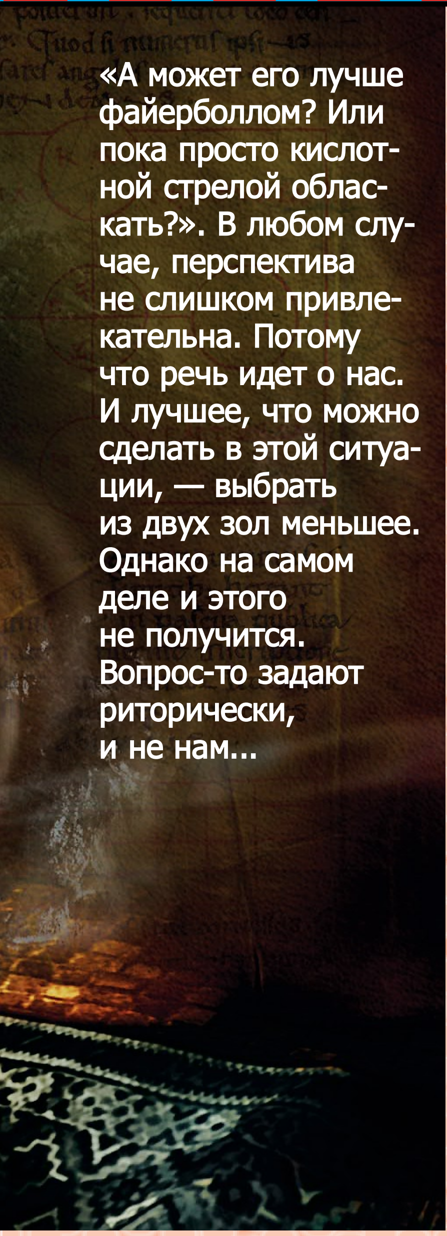
Платформа: PC **Жанр:** CRPG **Издатель:** Interplay
Разработчик: BioWare
Требование к компьютеру: PII 233, 64Mb
Интернет: http://www.interplay.com/bgate2/
Дата выхода: сентябрь 2000 года

За ширмой знакомого скрывается множество совершенно неожиданных сюрпризов. Приятных, что характерно. Например, на порядок улучшилась анимация персонажей, которые избавились от своих кукольных подергиваний и стали двигаться очень плавно и даже грациозно (ну, насколько грациозно может двигаться полуорк или халфлинг). Увеличилось, как и было обещано, разрешение – 800x600 поддерживается официально, остальные режимы (вплоть до 2048x1536) – на свой страх и риск. Интерфейс стал более аккуратным и получил приятную способность сворачиваться с экрана, чтобы высвободить побольше места для обзора. Мелочи? Как сказать. В Baldur's Gate II водятся такие замечательные пернатые твари, как драконы разных мастей и калибров. В частности, Shadow Dragon не помещается на экран при разрешении 640x480. Вот и попробуйте завалить такую бегемотину – сложно скорее психологически, так как весьма проблемно сражаться с врагом, который даже непонятно где заканчивается.

rating

Сергей Дрегалин	9	Будь это аддон – заработал бы 10 баллов и почивал на лаврах. А при теперешнем раскладе – увы, приходится немного скостить. За консерватизм.
Сергей Амирджанов	9	Black Isle и Bioware пора переходить на новые технологии. Ну а пока нас ждет долгая "золотая осень".
Дмитрий Эстрин	8	Фанатам ничего лучшего порекомендовать просто невозможно. Надеемся, что в третьей части игры разработчики совершат долгожданный технологический прорыв.
Борис Романов	9	Великолепный и, что самое удивительное, оригинальный сиквел культовой игры. Один из самых лучших проектов года.

35
средний балл **8,7**



«А может его лучше файерболлом? Или пока просто кислотной стрелой обласкать?». В любом случае, перспектива не слишком привлекательна. Потому что речь идет о нас. И лучшее, что можно сделать в этой ситуации, — выбрать из двух зол меньшее. Однако на самом деле и этого не получится. Вопрос-то задают риторически, и не нам...





В копилку интерфейса попали почти все бонусы Planescape: Torment. Журнал я открывал с благоговейным ужасом, опасаясь бессчетных страниц текста, перемежающих отчеты о получении заданий, выполнении оных и просто заметок героя. Обошлось. Журнал поделен на тематические разделы и даже обладает возможностью простейшего фильтрования информации. Более того, появилась возможность самолично вносить в него какие-либо заметки. По похожей схеме обновилась и карта, которая в Baldur's Gate II стала испещрена маркерами с названиями ключевых мест. Удобно – аж до противного.

Для пущей услады игра буквально наводнена скриптовыми роликами. То бишь небольшими сценками, которые выполнены прямо на движке игры. Но самое главное, что практически все они очень эффектны и зрелищны. Ну и заключительный мазок кисти – музыкальное сопровождение. Впечатляет – треки сделаны в масть и очень профессионально. Об авторе композиций можно почитать во врезке, а мы пока перейдем к следующей части беседы. Точнее, к отложенному разговору о мученическом альтер эго.

ВВВВЖЖЖЖЖЖЖЗЗЗЗЗ — СКАЗАЛА БЕНЗОПИЛА

Парень в клетке со стальными прутьями – это и есть главный герой, единственный и неповторимый. Обращаются с ним, безусловно, варварски, и тем обиднее на это смотреть, чем больше времени было затрачено на генерацию этого чуда.

Baldur's Gate II использует элементы третьей редакции правил AD&D, которая поступила в продажу в августе. Базис остался прежним – старая-добрая-надоевшая-так-ее вторая редакция, поэтому в итоге получается нечто в духе AD&D Core Rules 2.5 (с) BioWare/Interplay. Давайте договоримся, что будем рассматривать только новшества, так как в который раз повторяться о классической ролевой системе будет утомительно и мне, и вам.

Три новых класса персонажей – Barbarians, Monks и Sorcerers, то бишь варвары, монахи и колдуны. Подробно о них читайте в прохождении, которое находится на задворках номера, а пока лишь самые общие сведения. Варвар – он даже в Diablo II остается варваром, здоровый, сильный и... ммм... ну, в общем, книжки он не любит, так как в них «много одинаковых полосатых картинок». Бонусы-пенальти соответствующие. Монах – профи кулачного боя, эдакий мастер кунг-фу с далекого Востока. Отлично уворачивается от стрел и обладает иммунитетом к ядам. Колдун – представитель волшебной тусовки и в целом очень похож на мага. Однако есть одно принципиальное отличие. Маг может выучить n-ое количество заклинаний и спокойно ИХ применять, в то время как колдун кастует ЛЮБЫЕ заклинания, но не более n раз. Уловили разницу?

Но выбор профессии – не последний этап в становлении (читай – генерации) нашего персонажа. Есть еще более тонкий момент – специализация. Почти на каждый класс существует три набора (kits), которые детально расшифровывают область деятельности. Например, воины могут стать Berserker (берсеркер), Kensai (мастер поединка с оружием) или Wizardslayer (охотник за волшебниками). Для выбора той или иной специализации необходимо соблюдение некоторых условий – например, сила берсеркера должна быть не менее 15 единиц, ловкость кенсая – не менее 14 единиц и так далее. К тому же, специализация выбирается по ходу игры, за выполнение определенных дополнительных квестов. Детали – в прохождении.

Общий план игры внушительный – 50 часов минимум (со здоровяками-воинами да с прохождением), около 100 часов несвободного времени с выполнением большей части дополнительных заданий и около 200 часов (прощай начало учебного года!) на доскональное изучение игровой вселенной. Но это еще что. В игре предусмотрены совершенно потрясающие квесты, например, задание, связанное с получением крепости. Каждый персонаж практически в самом начале игры может выбрать себе подходящее пристанище (замок для воинов, лесное поселение для друидов и т.д.), которое приносит стабильный недельный доход и впоследствии может быть расширено.











«Игра теней в глубине озерца»... Так оно и есть — анимация бэкграундов сделана просто на «ура». Жалко только, что на статичной картинке этого не увидеть.





Полупрозрачные сияния сфер — эффект, с которым отлично справляется любой трехмерный ускоритель. При программном отсчете картина выглядит чуть менее эффектно, да и по скорости визуализации порядком уступает. Так что акселератор явно не помешает.

Огромную порцию динамики добавляют мелкие квесты, которые, что называется, выполняются, не отходя от кассы. В зависимости от выбранной линии разговора вы можете получить неплохую добавку к опыту. Скажем, от вашего решения, как наказать (и наказывать ли?) воришку, попавшегося на краже, будет зависеть позвякивание очков опыта в копилке группы. Или, например, от того, станете ли вы спасать похищенную Имоен, или нет (да!!!).

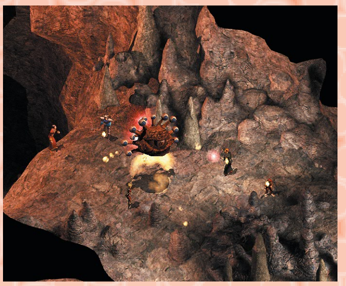
Ограничение на число очков опыта солидное – 2.950.000 очков, что более чем в полтора раза больше, нежели в Icewind Dale. При таком раскладе герои могут достигать примерно двадцатого уровня (плюс-минус несколько уровней в зависимости от класса) и приобретать полубо-

жественный статус. При старте игры герои обладают седьмым уровнем, что определяется максимумом опыта из первой части игры. Именно поэтому бесполезно импортировать взломанных персонажей или «перекаченных» — все равно все будут приведены под одну гребенку — 89.000, и ни экспом больше. Для честных игроков никаких проблем с импортом не будет.

ДЖАХЕЙРА — КОРОЛЕВА ВОИНОВ

Терзаемое альтер эго будет в конце концов освобождено. И кем бы, вы думали? Душкой Имоен, разумеется. А еще через несколько минут в вашей команде будут несравненная Джахейра и добродушный Миск со своим хамстером Боо. Почти все в сборе — приятно оказаться в компании друзей. Пускай даже в темнице, охраняемой тварью с иммунитетом к обычному оружию и магии.

Кстати! Я заладил альтер-это, альтер-эго... А, между прочим, наш герой — сынуля самого бога Баала, повелителя убийства. Так что эксперименты над ним ставят в познавательных целях, готовясь к докладу на магической конференции «Иммунитеты божественных отпрысков». В плен компания попала после разборки с Саревоком, который хотя и оказался побежденным, но группу измотал по самое не балуйся.





Состав команды ограничен шестью участниками, включая главного героя. Общий выбор — около полутора десятков потенциальных спутников. Ключевая фишка всех персонажей заключается в постоянном общении — они не только обмениваются репликами между собой (ну, правильнее назвать это перебранками), но и обращаются к главному персонажу напрямую.

Примеры? Возьмем Джахейру. Во-первых, воительница даже и разговаривать ни с кем не будет, кроме как с главным персонажем. Видимо, из-за святого почтения к субординации. Во-вторых, она не потерпит наездов в сторону ее любимого мужа — когда вы найдете тело Калиба (увы...), то лучше не хамить девушке, а попытаться разделить с ней горе. Между прочим, Калиб был классным воином, так что его действительно жаль.

Покинув гостеприимную темницу, вы в скором времени выберетесь к столице Amn — городу под названием Athlakta. Небольшой шопинг принесет хорошие новости — прилично шмотья в магазинах более чем достаточно. Стоит оно, конечно, недешево, но накопление капиталов не более чем вопрос времени — был бы подходящий ассортимент, в который можно вгрохать честно нажитые сбережения. Оно понятно, что действительно крутых вещей в открытой продаже не найти, но для этого и существуют дополнительные квесты! Кстати, полезным обновлением инвентаря являются специальные мешочки (стоят — копейки) для свитков с заклинаниями и драгоценных камней. Это отчасти решает самую страшную проблему прогрессивной части человечества — переполнения слотов.



Обозначения на карте — полезнейшая штука, которая была с успехом откатана еще в Planescape: Torment, но по неизвестной причине потерялась в Icewind Dale. В Baldur's Gate II все, к счастью, встало на свои места.

Противники в масть союзникам, тоже не лыком шиты и способностями да магией пользуются — мало не покажется. Коронным номером являются огромные твари, например, те же драконы, которые с трудом помещаются на вольготном пространстве 800 на 600 пикселей. Завалить их трудно, но вполне реально. Другая заноза — это волшебная братия, которая донимает своими заклинаниями charm person, confuse или death. Жуть! Тактика тупого ударного орудия осталась в прошлом, а ценность всевозможных защитных и развеивающих иллюзии заклинаний возросла на порядок.



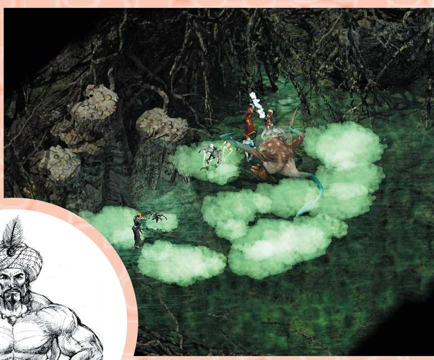


Чтобы немного облегчить жизнь, предусмотрен регулятор уровня сложности. В принципе, таковой был и в первой части игры, но в Baldur's Gate II на него навешено больше функций — от подсчета полученных и нанесенных повреждений до максимального роста хит-поинтов при повышении уровня и успеха чтения магических свитков. Кстати, менять сложность можно прямо по ходу игры.

Искусственный интеллект союзников стал лучше, но не то что бы принципиально. По мне так скрипт магов могли бы сделать и поумнее, да позаковыристее. Но принципиально решается и это проблема — с игрой поставляется компилятор скриптов, так что все карты на руках. Другой вопрос, что не всякий захочет с этим разбираться...

НАПУТСТВЕННОЕ

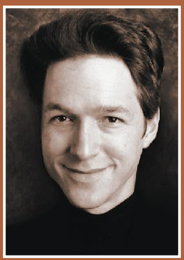
Оценка игры в одно слово — классно. В два слова — очень классно. Но, откровенно говоря, мне хотелось больше. Не сочтите снобом или привередой, но Baldur's Gate II не хватает твиста, некого элемента неожиданности или чего-то свежего. Принципиально свежего, как это было в Planescape: Tourment, который так и остался в этом плане эталоном. А так — разыгрывается классная насыщенная драма, начало которой было положено около двух лет назад. Впрочем, игра еще не окончена, и кто знает, что принесет с собой финал? Глядишь, и нарисуются сюрпризы.





Мелкие огрехи в расчет не принимаем. Ключевые пожелания выполнены (даже добавлена-таки пауза во время осмотра инвентаря), все усовершенствования проведены.

Играть. Считайте это вердиктом.



А вот этот красавец-мужчина — ни кто иной, как мистер Говард Дроссин (Howard Drossin) — тот человек, перу которого принадлежит эпическая и чрезвычайно насыщенная музыка из игры. Дроссин является «свободным художником», в том смысле, что работает исключительно на контрактной основе и не связывает себя эксклюзивными узами ни с одной компанией. Музыкальное образование будущий композитор получил в Южной Калифорнии, в местном музыкальном университете. По окончании обучения Дроссин три года играл в группе Flies on Fire (не удивлюсь, если это окажется что-то из trash-speed-power-metal, уж больно подходящее название), а потом решил сфокусироваться на сочинении музыки. Записав пробную кассету, он отправил ее в компанию Walt Disney Software. Симфонические эссе оказались по вкусу руководству и были подогнаны для нескольких игровых проектов. Однако из всей этой плеяды вышел только один единственный релиз.

В 1993 году Дроссин занял пост музыкального директора в Sega Technical Institute. Да-да, в той самой Sega, так что не удивительно, что под музыку Дроссина выкидывали коленца герои таких игр, как Sonic the Hedgehog, Diehard Arcade, а также Dynamite Cop. В 1997 году композитор сделал прощальный взмах рукой и решил слиться в едином альянсе с киноиндустрией. Удалось ему это или нет, судить просто — Дроссин записал полный комплект саунд-треков для трех фильмов и еще для трех картин сделал ряд дополнительных композиций. Параллельно с этим Дроссин работал над несколькими играми для Dreamcast и PlayStation. Среди лучших работ композитора — музыка к фильму The Thing, который был в номинации на лучшую драму 1999 года. Композиторы-фавориты — Стравинский, Римский-Корсаков, Барток, Барбер, Копланд, Гласс. Любимая композиция из Baldur's Gate — тема для корчмы Cooper Tavern.

Удивительно, но, при богатейшем опыте работы с игровыми компаниями, сам Дроссин не особенно жалует игры. Даже технические задания на написание той или иной композиции для Baldur's Gate II он получал в виде подробного описания от дизайнеров и сценаристов — дескать, такая-то стилистика, такие-то эмоции, ля минор и так далее. Но в любом случае профессионализм и талант композитора оказал огромное влияние на атмосферу и притягательность игры. Просто попробуйте отключить на несколько минут саунд-трек и оцените разницу.

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?

Зачем они нужны?

Какие они бывают?

Сколько они стоят?

Что они могут?

ЧТО СМОЖЕШЬ ТЫ ?

+ **mobilecomputers.ru**

- ноутбуки
- мобильные телефоны
- цифровые фотоаппараты
- цифровые видеокамеры
- мини принтеры
- mp3 плееры
- MD-плееры



ЧИТАЙ В НОВОМ ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 20 ОКТЯБРЯ



Дмитрий Эстрин

Помню, давным-давно на уже забытой платформе была удивительная игрушка, называвшаяся Dogfight. Представляла она собой экран небесно-голубого цвета, по которому летали... нет, передвигались два крохотных плоских самолетика. Основная цель: поражение противника с помощью установленного на носу пулемета.

CRIMSON SKIES





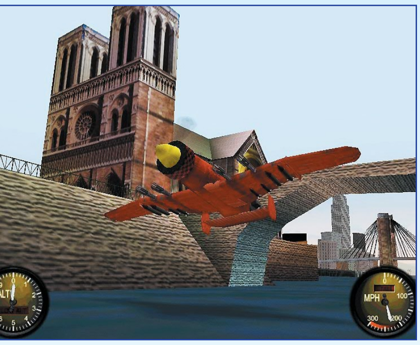



Главная фишка: абсолютное отсутствие физики и возможность, пролетая через один край экрана, оказываться на другой его стороне. Действо захватывало с первой минуты, и с тех пор английское слово dogfight стало для меня символом бешеной динамичности, невероятного азарта и чарующей простоты, которая, как известно, является одним из основных условий гениальности.

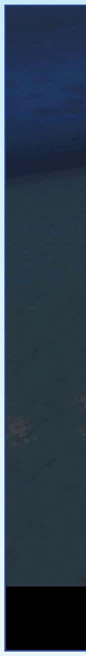
Неудивительно, что первые новости о **Crimson Skies** были восприняты с большими воодушевлением и подъемом. Action между небом и землей, проверенная годами вселенная, отказ от ненужного реализма в пользу эффектной вседозволенности и, конечно, игровой процесс, представляющий собой тот самый dogfight... Нужно ли говорить о том, что за проектом Zipper Interactive я следил с повышенным вниманием и надеждой? И вот, наконец, **Crimson Skies** в редакции... Скажу сразу, игра великолепна. Если вы где-то уже успели услышать, что очередной продукт от компании Microsoft забагован ничуть не хуже, чем ее не к ночи помянутая операционная система, что Crimson Skies тормозит и подлым образом убивает сохраненные игры, забудьте. Баги, конечно, есть, однако категоричность тут ни к чему. Лиха беда начало. Мудрая народная поговорка, которую не замедлил вспомнить мудрый Боря Романов, намекавший, разумеется, на близящийся выход X-Box, в данном случае, конечно, вполне уместна. Но! Во-первых, слухи малость преувеличены. Во-вторых, текстуры перестают глючить с обновлением драйверов, а сохраненные игры перестают исчезать с установкой специального патча, который вы, кстати, можете найти на диске к этому номеру. В-третьих, тормоза игры – это не более чем раздутый миф. **Crimson Skies** тормозит не больше и не меньше, чем любой другой представитель жанра action такого технологического класса. Или это просто мне так везет...



Покончив со столь неприятной темой, перейдем к игре. Чтобы сразу сформировать общее представление о **Crimson Skies**, попытаюсь вас приятно удивить. В общем, творение Zipper Interactive немножко похоже на Wing Commander. Главный герой игры вызывает ясные ассоциации с полковником Блейером и Маньяком одновременно, воздушные баталии отличаются от космических сражений лишь декорациями, а общая стилистика и атмосфера вообще не нуждаются в сравнениях. По крайней мере, возвращение на родную базу ни с чем не перепутаешь. В то же время самобытность и оригинальность игры вне всякой критики.



Если, конечно, временно забыть о том, что **Crimson Skies** изначально – это довольно популярная карточная игра от FASA Interactive. Нечто вроде Magic the Gathering. В этой игре есть свои герои, время и сюжет. В общем-то, вполне логично то, что Microsoft решила запустить в разработку компьютерную версию



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action Издатель: Microsoft Разработчик: Zipper Interactive Требования к компьютеру: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000 Интернет: http://www.microsoft.com/games/crimsonskies/

rating

Максим Заяц	8	Что уж тут скажешь, хорошая игра! Правда, вот слухи о ее совершенстве, на мой взгляд, несколько преувеличены.
Сергей Амирджанов	9	Уникальная, веселая, бесшабашная и увлекательная игра, в полной мере раскрывающая потенциал давно забытого "великими" разработчиками жанра.
Дмитрий Эстрин	9	Один из тех редких случаев, когда гениальная простота (или простая гениальность) была реализована в качестве игровой концепции. Ура!
Борис Романов	8	Эта игра вызвала в нашей редакции бурю положительных эмоций. Из уважения к своим коллегам, приходится признать ее многие положительные качества.

34
средний балл
8,5

Crimson Skies. Действие игры проходит в 30-е годы прошлого века, не имеющие, разумеется, ничего общего с реальным историческим отрезком этого времени. После 70 лет ужасной гражданской войны американское население погрузилось в Великую Депрессию. Некогда внушающее уважение государство распалось на множество раздробленных регионов. Поскольку их границы были заперты на замок, наземные средства передвижения утратили свое значение. Зато развилась настоящая воздухоплавательная культура. Тысячи самолетов, гигантские дирижабли-гостиницы, небритые пилоты в кожаных куртках и шлемах, их боевые подруги – это настоящий мир, который как-то подсознательно быстро принимается и становится вполне родным.

Nathan Zachary (простите, на русском это имя не берусь произносить), главный герой игры, оказывается лидером пиратской группировки «Охотники за Удачей» (Fortune Hunters). Что характерно, Nathan, несмотря на свое недвусмысленное социальное положение в воздушном мире, морально выдержанный и стойкий парень. Один голос чего стоит… Эдакий Робин Гуд среди облаков. Романтическая помесь разбойника с героем. До полковника Блейера ему, конечно, далеко, но, не сомневайтесь, в месте, где вы оказываетесь, Nathan Zachary – почти что ангел без крыльев. Пусть некоторые из шуточек, которые отпускает наш герой сотоварищи в процессе брифингов, вызывает серьезные сомнения в интеллектуальных способностях благородных пиратов, их поступки говорят сами за себя. Вспомнить только спасение с поезда прекрасных дамочек…





Crimson Skies — это то, к чему должен стремиться любой уважающий себя разработчик. По сути дела, обычная аркада, примитивный шутер обернулся шедевром a la Wing Commander.

Да, кстати, как вы относитесь к симуляторам? Ну да, к играм, в которых не убранное в нужный момент шасси карается сильной тряской при входе в турбулентные атмосферные потоки, а резкий крен на большой высоте может привести к потере обоих крыльев? В общем, **Crimson Skies** ничего общего с этими играми не имеет. Это забойный action, в котором симулятора ровно столько же, сколько и в незабвенном Dogfight на Commodore 64. Курс обучения управлением самолетом в **Crimson Skies** заканчивается после того, как вы твердо вызубрите единственное правило. С землей лучше не стукаться. Возможно, вам повезет, даже, скорее всего вам повезет, но гравитация в **Crimson Skies** наличествует, и с ней время от времени приходится считаться. В остальном делайте все что хотите. Мертвые петли, бочки, кульбиты и сальто-мортале. Для управления самолетом в игре необходим один джойстик. Забудьте дикие комбинации на клавиатуре и интерактивную кабину пилота, по которой приходилось шарить мышкой. И запомните это слово – dogfight.

Действо в **Crimson Skies** покоряет с первого же момента. Просто, красиво, эффектно и бесконечно разнообразно. Играть рекомендуется с внешней камерой. В данном случае даже можно сказать – от третьего лица. Во-первых, так красивее, а, во-вторых, удобнее, поскольку увеличивается радиус обзора. Ведь залогом успеха в **Crimson Skies** является способность быстро сориентироваться в трехмерном пространстве. Очень сильно помогают небольшое круглое окошко, в котором камера следит за вражеским объектом, стрелка, указывающая на его месторасположение, а также еще один очень своеобразный индикатор. «Враг на 6 часов» – волей-неволей эту игру начинаешь любить за неподражаемый стиль и неожиданные решения разработчиков.

Территория, над которой нам приходится летать, как минимум, разнообразна. Это не пустые пространства, а великое множество разного рода объектов, которые очень хочется назвать интерактивными. А как еще можно назвать мост, под которым можно пролететь, или тоннели? Ничуть не удивительно то, что в **Crimson Skies** основное действие проходит на небольшой высоте. Во-первых, очень хочется все рассмотреть поближе, а потом – среди строений и холмов больше возможностей для маневров и хитрых приемов. А что вы скажете насчет полетов по Манхэттену среди небоскребов?

Эта игра – настоящий шедевр дизайна. Все, начиная с детально проработанных характеров героев и заканчивая десятком моделей самолетов, пропитано уникальной, прекрасно ощущаемой атмосферой, которая заставит вас не один раз пройти **Crimson Skies**. Это – одна из тех немногих игр, в которых все видишь и понимаешь, а то, что остается за кадром, то, о чем случайно или нарочно забыли сценаристы, домысливаешь. Просто, потому что это интересно.







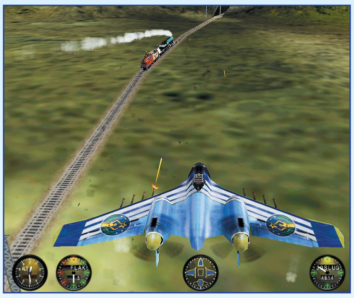





Название танкера – одна из самых безобидных фантазий разработчиков. Ну, прикалывает их кирилица!







Очень долго можно говорить и о графике. Несмотря на то, что в ней нет ничего революционного, игра от этого хуже не становится. Бедноватые текстуры местности компенсируются высококачественными текстурами на моделях самолетов и прекрасными спецэффектами. Общая динамика и высокая скорость игрового процесса просто не позволяют сконцентрировать внимание на отдельных графических недостатках. Тем более, что их не так уж и много.

Crimson Skies – это то, к чему должен стремиться любой уважающий себя разработчик. По сути дела, обычная аркада, примитивный шутер обернулся шедевром a la Wing Commander. Такое случается не часто. Магия **Crimson Skies** заключается не в наборе features. Согласитесь, ничего там уж уникального нет. Неужели мы не видели игр с лучшей графикой или с более навороченным сюжетом? Видели, конечно. Только вот не было в них атмосферы, наличие которой отличает хорошую игру от плохой. А баги… Дело поправимое, да и не настолько они страшны, как говорят.

HOMEWORLD: CATACLYSM

Михаил Разумкин



Чуть меньше года назад свет увидела во многом революционная игра, которая, наконец-то, перенесла мир стратегий в 3D космических просторов. Мало этого, она прекрасно выглядела, и в нее было интересно, а главное возможно играть. Да, Homeworld от канадской студии Relic Entertainment многих тогда заставил взглянуть на стратегии совсем с другого угла как в прямом, так и в переносном смысле.



Движок игры не изменился, но более грамотное использование текстур позволило значительно улучшить картинку.

Год – довольно значительный отрезок времени, и любая уважающая себя игра уже давно обзавелась бы приличным add-on'ом или даже полноправной второй частью. Не ударил в грязь лицом и Homeworld; как вы заметили, наша статья посвящается **Homeworld: Cataclysm**. Отсутствие символа «II» в названии говорит о том, что это все же не вторая часть (как хотели бы многие). Но это и не набор дополнительных миссий. По словам разработчиков (которые, кстати, сменились), **Homeworld: Cataclysm** представляет собой вполне самостоятельный продукт, сюжет которого проходит в той же игровой вселенной, что и события из оригинальной игры, только пятнадцатью годами позже. Над историей создатели игры поработали основательно, и ее вполне можно издавать как отдельный научно-фантастический роман. А по накрученности и таинственности она легко может поспорить с просто великолепным (по-моему) шедевром из вселенной Battle Zone. Чтобы более плавно перейти к так восхваляемым мной событиям Cataclysm, напомню вкратце предысторию.

Изгнанные с родной планеты на пустынный Kharak люди Kushan забыли свою родину и историю. Им понадобилось 3000 лет, чтобы вновь выйти в космос, открыть подпространственный переход и обнаружить далекую родину. Это вызвало гнев империи Taiidani и последующую агрессию против Kushan. Kharak был уничтожен одним ударом, но к этому времени переселенцы уже построили огромный корабль, на котором собирались достичь Homeworld'а. Собственно, здесь и начинаются события оригинальной игры, в которой вам предстояло довести остатки Kushan до Hiigara (так называлась их мате-

ДОСЬЕ
Платформа: PC **Жанр**: RTS **Издатель**: Sierra Studios **Разработчик**: Barking Dog Studios **Системные требования**: Pentium II 350+, 64 MB RAM, 400 MB HD space, 3D-акселератор **Онлайн**: www.homeworld.net

rating

Михаил Разумкин	8	Красивый доработанный, подчищенный и улучшенный, но все же это старый добрый Homeworld, хотя и с новым сюжетом.
Сергей Амирджанов	8	Достаточно стандартный набор дополнительных миссий, впрочем, сделанных изобретательно. Настоящий подарок всем фанатам Homeworld.
Дмитрий Эстрин	8	Нечто среднее между add-on'ом и сиквелом. Разочарованным никто не останется, а движок Homeworld до сих пор прекрасно справляется со своими обязанностями.
Борис Романов	8	Пусть это и не вторая часть Homeworld, однако и того, что имеется в Cataclysm достаточно, чтобы назвать этот проект состоявшимся.

32
средний балл
8,0

ринская планета), отбивая яростные атаки империи и ее приспешников.

Благодаря вашему стратегическому гению флот Kushan достиг Hiigara, империя была отброшена, и бывшие изгнанники стали жить нормальной жизнью. Еще будучи на Kharak, их общество разделилось на множество кланов, или Kiith, согласно религии, профессии, философским взглядам, географическому расположению и т.д. Во время бойни на Kharak многие кланы потеряли вместе с большинством своих людей и политическое влияние в обществе, что отбрасывало их на самый низ иерархической пирамиды. Одним из таких «несчастных» кланов (Kiith Somtaaw) вы и будете управлять. Только 15000 Somtaaw увидели свет на забытой родине. Когда-то они были религиозным кланом, но потом переквалифицировались в геологов-шахтеров и стали добывать руду из глубин Kharak'a. На Hiigara им пришлось вернуться к своему ремеслу. Вы вступаете в игру, когда один из геолого-разведочных отрядов Somtaaw спокойно занимается добычей ресурсов, не подозревая, какая судьба ему уготована в ближайшем будущем. Внезапно раздается сигнал тревоги – на родной мир вновь нападает империя Taiidani. Стараясь вернуть утерянное положение в обществе, мирные рудокопы бросаются на помощь. Империя, сама разрываемая внутриусобной грызней, вновь была отброшена от границ Homeworld'a. Однако вскоре все поймут, что Taiidani не самый страшный враг в галактике. Somtaaw случайно обнаруживают странную спасательную капсулу и, сами не подозревая того, выпускают на волю «Зверя». Капсула несла в своем корпусе древний техно-биологический вирус, прозванный «Beast», который был способен поражать космические корабли и их экипажи, полностью подчиняя своей воле. «Beast» не имел ни друзей, ни врагов, он просто рос, поглощая корабль за кораблем, не делая различий между Kushan, Taiidani, Turanic или даже Bentusi. Вы потеряете половину своих кораблей и на протяжении всех последующих миссий (всего их 17) будете стараться разыскать способ борьбы с этим страшным бедствием.

Наверное, я вас уже утомил своими сказками, поэтому переходим ближе к самой игре. Поскольку Barking Dog Studios, очевидно, не ставили перед собой задачу создавать совершенно новую игру, то и графический движок остался прежним. Конечно, были произведены некоторые доработки, но чисто косметические. Добавили «огня» во взрывы, подчистили текстуры, одним словом, не сразу и заметишь. Но в целом перед нами предстал старый добрый Homeworld с тянущимися за кораблями инверсионными следами, пылевыми туманностями на заднем плане и жалкими точками еле видимых звезд, как на нашем любимом московском небосклоне. Однако не стоит думать, что они там целый год трудились только над написанием сценария. Изменения в игре есть, и они значительны. Вот только относятся они в основном к интерфейсу и юнитам. Начнем со второго, как наиболее любимого массами. Поскольку со времен переселения прошло уже 15 лет, да и по технологическому уровню кланы отличаются друг от друга, то вашему вниманию предложат совершенно новый набор кораблей и технологий. 18 совершенно новых типов кораблей и 25 технологий, довольно внушительный набор для простого add-on'a.

Огромный материнский корабль, над которым мы «тряслись» в оригинальном Homeworld, теперь навеки прикован к планетарной орбите. А его место в игре занял заметно уступающий первому в размерах Command Ship. Это одно из главных, с моей точки зрения, нововведений, поскольку материнский (или теперь командный) корабль получил возможность хоть медленно, но перемещаться в пространстве во время миссий, что во многом меняет тактику ведения игры (особенно multiplayer). Кроме того, изменился принцип ограничения количества кораблей в вашем флоте. Теперь лимитирующим фактором служат некие supply units, т.е. Command Ship может обеспечивать нормальную работоспособность лишь ограниченного количества судов. Естественно, разные корабли требуют разного количества ресурсов. К примеру, могучий dreadnought заберет у вас 80 supply units, а юркий recon – всего два. Почувствовали разницу?! Однако лимит можно немного расширить, построив на Command Ship специальные модули, но и их количество ограничено. Так что сделать армаду тяжелых крейсеров не получится, и воевать придется, по большому счету, не числом, а уменьем. Кроме Support Module, на вашем флагмане можно пристроить еще пять секций, которые будут служить для исследования в одной из ветвей технологического дерева. И если в первом Homeworld технологическая цепочка была линейна, то теперь (по крайней мере, в режиме multipleyer) вы будете иметь возможность выбора приоритетов в своих изысканиях. Каждая вновь открытая технология даст вам возможность либо строить новый тип кораблей, либо усовершенствовать старые. А уж кораблей в **Cataclysm** хватает с избытком, причем их слабые и сильные стороны можно расписывать довольно долго, остановимся лишь на самых интересных.

Например, тип Worker теперь совмещает в себе возможности сразу трех кораблей из оригинальной игры, т.к. после соответствующих upgrade'ов, кроме стандартного сбора ресурсов, сможет чинить союзные и захватывать вражеские корабли. Причем, последние не нужно тащить к командному кораблю, как раньше, они сразу перейдут в ваше подчинение. Стандартный истребитель Acolyte, кроме дополнительной возможности поражать противника залпами EMP орудий, может сцепляться с себе подобным кораблем, образовывая более мощный ACV. По-своему интересен Mimic-

Что и говорить, не смотря на множество введенных изменений и дополнений, перед нами вновь старый добрый Homeworld со всеми его недостатками и приемуществами.



Последняя битва. Флот Somtaaw собрал все свои самые мощные корабли, чтобы положить конец ужасному техновирусу Beast





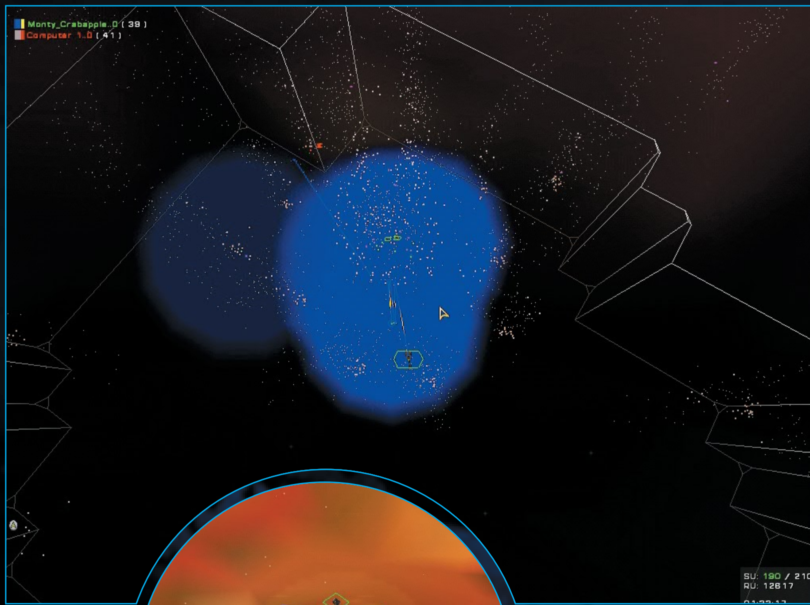
Взаимопомощь у Workers вещь первостепенной важности!

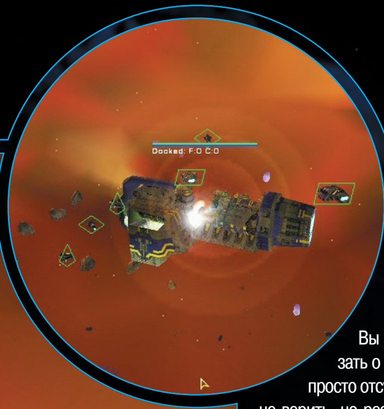




класс. Эти небольшие корабли имеют на борту мощный голографический проектор и могут замаскироваться практически под любой космический объект, оставаясь незамеченными для противника. Из тяжелых кораблей стоит, пожалуй, отметить Multi-Beam Frigate, чье название говорит само за себя, и RAM Frigate, который способен просто отбуксировать подальше от места схватки любой вражеский корабль.

Что же изменилось в интерфейсе? В целом ничего принципиального, любой ветеран Homeworld'а поймет это с первых минут игры. По-прежнему великолепно работает «свободная» камера, по-прежнему огромное количество «горячих» клавиш. Появился малопонятный с точки зрения применения вид от первого лица, забавно, конечно, устроить из RTS космический симулятор. Более удобным стало меню управления кораблями, появляющееся при нажатии правой кнопки мыши. Но наибольшие изменения к лучшему претерпел сенсорный режим (т.е. режим галактической карты). Если раньше он использовался только в качестве навигационного, то теперь вы запросто можете (и должны) руководить через него боевыми действиями. Это, совместно с новым «тактическим» видом, заметно упростило управление флотом в условиях космического пространства. Для особенно ленивых разработчики предусмотрели возможность отдавать приказы своим войскам в режиме паузы (да и скрины снимать таким образом очень удобно). К общеигровым новинкам можно отнести появление нового типа «полезных ископаемых», неких кристаллов розового цвета, призванных, очевидно, разнообразить монотонное уничтожение астероидов и высасывание космической пыли. Некоторые уровни заимели стационарные подпространственные врата (slipgate), которые позволят вашему флоту совершать прыжки в пределах одной миссии. Очень удобной мне кажется появившаяся возможность, нажав на определенную клавишу, ускорять в восемь раз игровое время. Особенно это полезно в конце миссии, когда все поставленные задачи уже выполнены, но еще нужно собрать все оставшиеся ресурсы. Наконец-то появилась возможность прокладывать маршруты движения (waypoints) и задавать для них три различных типа перемещения (линейное движение, циклическое и патрульное). Вкупе с настраиваемым поведением кораблей при виде противника (нейтральное, агрессивное и осторожное) это позволит вам без проблем создать оборону любого объекта. И напоследок расскажу о самом мощном оружии в игре. Это огромное орудие Siege Cannon является пристройкой к Command Ship и служит для нанесения ударов по большим скоплениям кораблей противника. После каждого выстрела оно требует определенного времени для перезарядки, но, поверьте, и одного выстрела бывает достаточно.





Научиться хорошо ориентироваться в космическом пространстве Homeworld'а не просто. Но мышь с роликом и возможность отдавать приказы в режиме паузы значительно облегчает эту проблему.



Вид от первого лица — одно из самых непонятных и ненужных нововведений в игру. Это уже не RTS, симулятор получается.





Вы думаете, я забыл рассказать о недостатках. Вовсе нет, они просто отсутствуют. Можно верить или не верить, но реальных проблем в игре нет. Да, сражения тяжелых кораблей выглядят смешно: несколько громадин замерли друг перед другом, пытаясь проверить лазерными лучами, у кого крепче корпус. Да, разработчики немного переборщили со скриптами, и прохождение большинства миссий сродни решению головоломки, разгадку которой вы не знаете. Возможно, это и есть единственный недостаток игры, но если почаще «записываться», то он легко сводится на нет.

Что же сказать в конце? Я на самом деле совсем не ждал с нетерпением появления Homeworld: Cataclysm, как, к примеру, Valkyrie Profile или, в свое время, оригинального Homeworld. Тем более что разработчик сменился, а подобные перемены не всегда к лучшему. Однако **Cataclysm** оказался более чем хорош, и, прежде чем начать в него играть, убедитесь, что у вас в запасе достаточно времени, ведь эта игра относится к категории «ну вот еще полчасика и все...».



Один из самых могучих кораблей во флоте Somtaaw, Destroyer вид сзади. Это, конечно, не Drednout, но тоже очень круто.

ВНИМАНИЕ

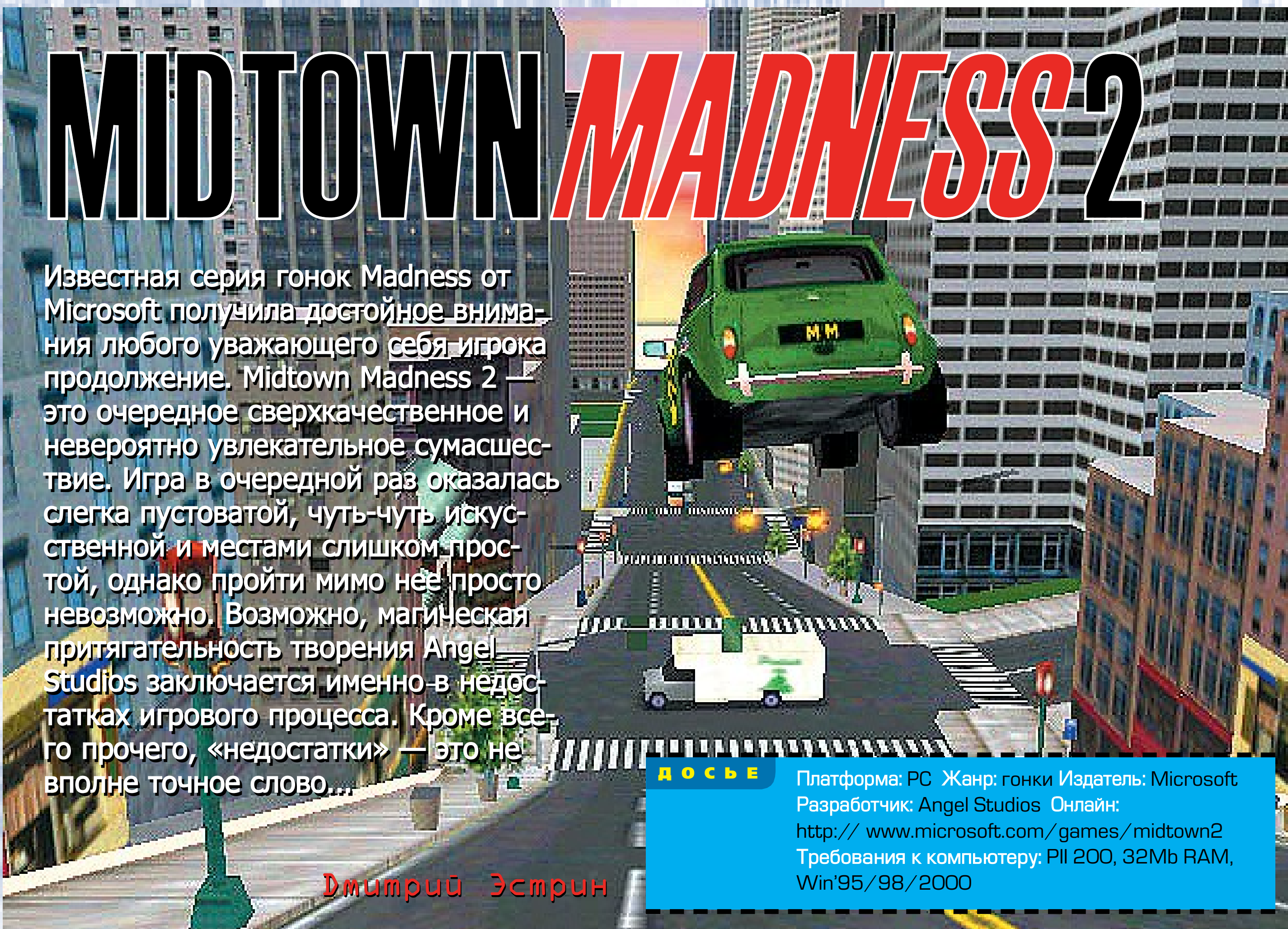
В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация**
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и путеводитель по "КАЗАКАМ"**
- **СУДЬБА ЕВРОПЫ В ТВОИХ РУКАХ!**
- **КАЗАКИ — революция в жанре стратегии в реальном времени**

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»



MIDTOWN MADNESS 2

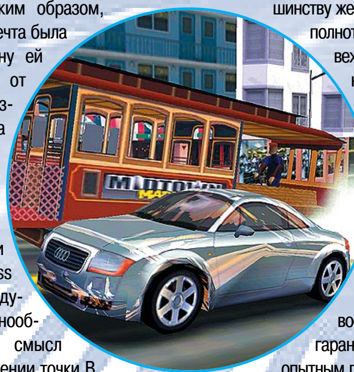
Известная серия гонок Madness от Microsoft получила достойное внимания любого уважающего себя игрока продолжение. Midtown Madness 2 — это очередное сверхкачественное и невероятно увлекательное сумасшествие. Игра в очередной раз оказалась слегка пустоватой, чуть-чуть искусственной и местами слишком простой, однако пройти мимо нее просто невозможно. Возможно, магическая притягательность творения Angel Studios заключается именно в недостатках игрового процесса. Кроме всего прочего, «недостатки» — это не вполне точное слово...

Дмитрий Эстрин

досье
Платформа: PC Жанр: гонки Издатель: Microsoft
Разработчик: Angel Studios Онлайн: http:// www.microsoft.com/games/midtown2
Требования к компьютеру: PII 200, 32Mb RAM, Win'95/98/2000

В редакции «Страны Игр» давно пользуется успехом понятие hardcore gaming. Что это такое? Проще объяснить на примерах. Возьмем Baldur's Gate – типичный hardcore. А вот Diablo 2 со всеми своими достоинствами, балансами и темными глубинами gameplay – попса, какой свет не видывал. Сверхкрасивый, динамичный и бесконечно разнообразный Soul Calibur от детища Blizzard недалеко ушел. Зато внешне простой и блеклый Virtua Fighter 3 – это настоящий hardcore. Hardcore – это не всегда хорошо, а попса – как правило, не так уж ужасна. И вообще, эти понятия никого ни к чему не обязывают. «Это такая попса!», – с восторгом в голосе рассказывает Боря Романов про какой-нибудь шутер на Dreamcast. «Hardcore», – с благоговением и уважением говорится о замороченной ролевушке. Про **Midtown Madness 2** ничего такого не скажешь. Но это так, информация к размышлению, которая, надеюсь, сможет кого-нибудь развлечь, а заодно послужит двусмысленным вступлением к обзору.

Полноценно реализованная концепция гонок в городе с полной свободой передвижения давно была моей заветной мечтой. Помню, в глубоком детстве было чрезвычайно обидно видеть в Hang On город на горизонте, который так всегда и оставался городом на горизонте. Мощные машины, продвинутые технологии сделали возможным появление на свет божий Driver, Midtown Madness и Crazy Taxi, игры, в которых свободное раскатывание по населенным пунктам так и осталось самой главной feature. Таким образом, детская и наивная мечта была разрушена, на смену ей пришла усталость от рассматривания разноцветных текстур на одинаковых полигонных коробках. Игровой процесс и в Driver, и даже в Crazy Taxi, а в особенности в Midtown Madness всегда казался надуманным и весьма однообразным. Основной смысл заключался в достижении точки В из точки А за минимально возможный отрезок времени. Согласитесь, банально. Хотя, если задуматься, нечто другое в гонке придумать весьма сложно. И сделать это разработчикам **Midtown Madness 2** не удалось. Сие, однако, не повод для расстройства, а просто констатация факта.



Конечно, самое прикольное в **Midtown Madness 2** – это весьма точно смоделированные города, в которых и проходят всевозможные гонки. Самое грустное – то, что этих городов всего две штуки. Жители Лондона и Сан-Франциско, возможно, будут в восторге, большинству же российских геймеров для полноты ощущений остается освежать в сознании открыточные виды Трафальгарской площади и не менее открыточный силуэт Тауэрского моста. Продвинутые знатоки Сан-Франциско, несомненно, узнают Метреон и мост Золотые Ворота. Ну, а счастливчикам-туристам ностальгические воспоминания стопроцентно гарантированы – проверено опытным путем.

Специально для них существует, кстати, режим Cruise. Единственное правило – отсутствие всяких правил. Просто катаемся и получаем эстетическое наслаждение от созерцания натянутых на полигонные коробки текстур, о которых мне приходилось говорить раньше. Впрочем, чтобы чуть-чуть разнообразить нам жизнь, авторы игры оставили работников дорожной полиции, которые разбираются с нарушителями правил по старинке. То есть со всей дури таранят их в корпус, пытаясь размазать о ближайшую стену дома. Находятся, впрочем, конченные извращенцы, которые от встреч с полицейскими получают удовольствие, в свою очередь расправляясь с ними соответствующими методами. В частности, сбрасывают их в воду в образовывающиеся на разводных мостах проемы. Проиграть все равно невозможно, поскольку по достижении уровнем повреждений критической отметки нам выдают новую машину. Кстати, о победе в этом квазитренировочном режиме говорить также не приходится.

Вся соль игрового процесса в режиме Checkpoint. Здесь приходится соревноваться с управляемыми компьютером оппонентами, количество которых может варьироваться от четырех до семи штук. Оппоненты – психи и маньяки, основная цель которых шокировать сидящего перед монитором игрока. По крайней мере, складывается именно такое впечатление. Правила просты: необходимо прийти первым через серию «контрольно-пропускных пунктов». Очередность прохождения, а равно и маршрут трассы, выбирает сам игрок. В этом

rating

Дмитрий Эстрин	7	Игра без игры – в этом вся суть, все недостатки и даже все достоинства. Если вам захочется весело прокатиться по реальным Лондону или Сан-Франциско, то Midtown Madness 2 подойдет, как нельзя кстати.
Сергей Амирджанов	7	Из всех линеек спортивных и полуспортивных игр компании Microsoft, Midtown Madness всегда была самой слабой. Новая серия не делает никаких открытий, но уже вполне играбельна.
Максим Заяц	6	Графически достаточно слабая, но все же временами интересная гоночка по реальным американским городам.
Борис Романов	7	Одна из самых лучших аркадных гонок для персонального компьютера. Если бы не ее средняя (по моему мнению) графика и довольно странную (местами) фмизику, то цены бы ей просто не было.

27
средний балл
6,8



заключается максимум стратегии и азарта. Тем более, что КПП редко вытягиваются в одну линию, а, как правило, наоборот, заставляют запутывать маршрут в сумасшедшие узлы. Вариантов прохождения довольно много. Иногда получается опережать своих соперников на 30 и более секунд. Сложностей, тем не менее, тоже хватает. Ехать вперед, сшибая все на своем пути, не получается, поскольку разбитая машина – однозначное поражение. А тут еще и кретины-полицейские.

Blitz – гонки на время. Фанаты соревнований с бодро тикающими часами должны быть в восторге, хотя я этот восторг при всем желании разделить не смогу. Вторично и чересчур примитивно. Установление рекордов в **Midtown Madness 2** – занятие странное, а регулировка загруженности дорог не сильно разнообразит процесс.

В режиме Circuit приходится проходить КПП в установленном порядке. Есть несколько отличий от Checkpoint, главное то, что, разбив машину, мы не заканчиваем игру. Пять секунд задержки, и – мы вновь на трассе. Впрочем, эта задержка, как правило, оказывается фатальной.

Машинок на выбор более чем достаточно. Относительно традиционная Audi TT и более экзотичный Beetle, лондонский двухэтажный автобус и грузовик – только что каких-нибудь «Жигулей» нет. Не забудьте добавить к этому еще разные достаточно качественно сделанные кабинки машин. С другой стороны, мне достаточно сложно представить себе человека, который добровольно выберет в качестве средства передвижения двухэтажный автобус в режиме Checkpoint. Машины нужны либо быстрые, либо маневренные – в зависимости от стиля игры, маршрута и прочих немаловажных факторов. К сожалению, процентов семьдесят представленной экзотики не отвечает ни одному из этих требований. Так что сумасшедшее разнообразие остается лишь для режима Cruise.

Фирменная физическая модель, позволяющая парить легковушке над городом и мистическим образом заставляющая в течение неопределенного времени подпрыгивать на месте солидный лондонский автобус после столкновения с каким-нибудь очередным заборчиком, не ударила лицом в грязь. Никакого реализма, бред в гомерических порциях и невнятные баги, которые не раздражают, но здорово веселят, – это по-нашему. Ситуация, когда какой-нибудь спортивный автомобиль радостно проезжает под колесами грузовиков, не должна вызывать у игрока удивления. Это нормально. В столкновениях с подземными поездами в лондонском метро есть свои прелести. Главное то, что в физической модели нет ничего такого, что мешало бы нам получать удовольствие от игрового процесса, и, наоборот, есть все для того, чтобы нас как следует развеселить. Игра остается аркадной, безумной гонкой, такой, какой она и должна быть.





В графическом отношении все в норме. Машины блестят, город красив, спецэффекты наличествуют, а все остальное никого не должно волновать. Да, очень радует то, что игру можно настроить таким образом, чтобы она удовлетворительно бегала даже на самых средненьких машинках.

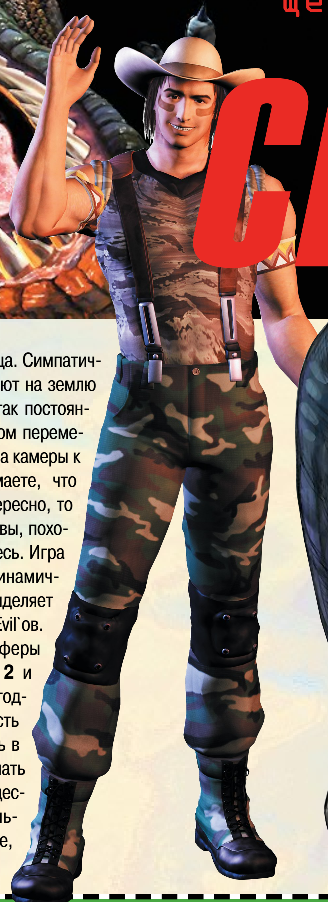
Основная проблема **Midtown Madness 2** заключается в другом. Главное в творении Angel Studios – это не игровой процесс, а два города. Все эти режимы, тучи машинок и безбашенная физика – просто попытка заставить нас временно об этом забыть. Нельзя сказать, чтобы попытка оказалась провальной. Однако и выдающейся ее не назовешь. Достаточно запомнить второстепенные переулки Сан-Франциско и выучить схему лондонского метро, как игра перестает быть интересной. Что можно было бы сделать? Во-первых, сделать не два города, а, скажем, пять или даже шесть. Во-вторых, вместо обычной гоночной концепции придумать что-нибудь совсем из ряда вон выходящее. Поскольку в планы разработчиков вовсе и не входило создание революционного мегапроекта, мы получили то, что и должны были получить, – веселую, динамичную и качественную игру. **Midtown Madness 2**.





DINO CRISIS 2

Александр Щербаков





Впрочем, тут произошло нечто неожиданное, и такая насквозь вторичная поделка, как **Dino Crisis 2,** уже чуть было мне ни понравилась (что, надо сказать, тревожный симптом). Во вторую часть «резидента с динозаврами» реально интересно играть, по крайней мере до определенного момента. И, надо сказать, разработчики, при определенных усилиях, приложенных в правильном направлении, вполне могли бы соорудить прекрасную, веселую и несколько безбашенную игру, которой поначалу **Dino Crisis 2** и представляется.

Основным увлекающим фактором в игре является то, что ее создатели несколько неожиданно решили взять и сместить акценты на action, в результате чего все это безобразие местами стало напоминать самый настоящий шутер. В принципе, Capcom и раньше сообщала, что собирается сделать в продолжении Dino Crisis ряд интересных шагов, вроде увеличение количества динозавров, одновременно нападающих на игрока, но тогда и представить-то мы не могли, что разработчики собрались наваять. Теперь у нас ведется крупномасштабный отстрел противников, на каждом из экранов выпрыгивающих из зарослей по две-три штуки и незамедлительно получающих заслуженную порцию свинца. Симпатичные динозаврики оседают на землю и истекают кровью. И так постоянно, почти что при каждом перемещении от одного ракурса камеры к другому. Если вы думаете, что все это скучно и неинтересно, то я могу вам сказать, что вы, похоже, несколько ошибаетесь. Игра получилась весьма динамичной, и это несколько выделяет ее из кучи Resident Evil`ов. Никакой «типа атмосферы страха» в **Dino Crisis 2** и близко нет, но игру выгодно выделяет возможность с остервенением палить в разные стороны и получать от этого нехитрого процесса ощутимое удовольствие. По крайней мере, первое время.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation
Жанр: 3D–action/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.com



Для большего удобства процесса уничтожения разнообразных доисторических тварей создатели **Dino Crisis 2** несколько переделали традиционное резидентовское управление, ощутимо его улучшив. Хотя, заметим, даже при ряде внесенных положительных моментов оно все равно остается таким же далеким от идеального, как я от выплаты гонораров. Основной фишкой в управлении игрой является возможность палить на ходу, что, безусловно, приятно. Кроме того, между разными целями можно переключаться нажатием кнопки, плюс, обязательно отметим, что наши герои теперь без проблем могут экипировать сразу два оружия, одно из которых secondary. То есть в одной лапе можно держать что-нибудь стреляющее, а в другой - здоровый нож, который порой бывает нужен, хотя и не сказать, чтобы очень.



Итак, когда поначалу играешь в **Dino Crisis 2,** все кажется достаточно милым, хотя и не претендующим на изощренность. Там и сям

Александр Щербаков	7	Уклон в action явно мог бы пойти на пользу, но в результате мы получили местами своеобразный, но средненький по всем параметрам продукт.
Сергей Амирджанов	5	Capcom относится к своим сериалам-кормушкам с большим пиететом. Но на этот раз вышла осечка. Игра изменилась и стала на несколько порядков хуже.
Дмитрий Эстрин	5	Страшненькая игрушка, которой разработчики просто не уделили достаточно количество времени.
Борис Романов	6	То, как сильно Capcom любит владельцев PlayStation, можно без труда понять по этой смешной и ужасной игре, которая поражает количеством слабых мест.

rating

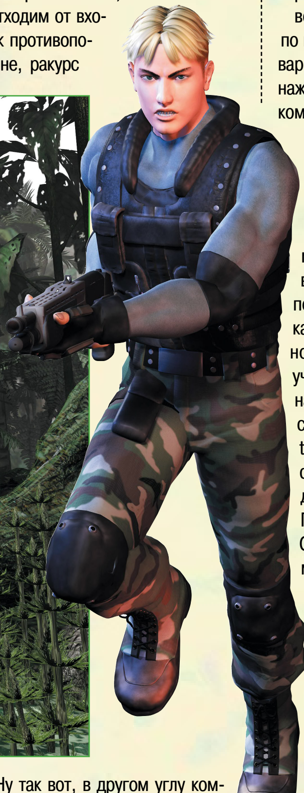
23
средний балл
5,7



Честно говоря, не очень-то я люблю так называемые «horror adventure» в стиле Resident Evil. Как следствие, к ознакомлению с очередным капкомовским «испражнением на тему...» я подходил с мыслями о том, какие бы изысканные словесные эвфемизмы мне подобрать по этому случаю.













вылезают динозавры, быстренько схватывают пулю, и мы бежим дальше. Но дальше лезут недостатки, причем порой катастрофических масштабов. Начнем с того, что капкомовцы явно поставили себе одной из промежуточных целей сделать так, чтобы в кои-то веки ваших противников было видно еще до того, как они с остервенением вопьются вам в горло. И действительно, иногда задумка авторов видна невооруженным глазом: скажем, переходим мы на очередной экран, а там на пригорке тусуются динозавры, которые только через некоторое время после появления игрока решат на него напасть. Но Dino Crisis не был бы насквозь вторичным клоном Resident Evil, если бы такое мы наблюдали большую часть времени. Чаще же все развивается по известному сценарию, когда зубастые гады прыгают из кустов чуть ли не на голову, а помимо этого, обожают нападать (причем, бывает, и с разных сторон) тогда, когда «дружелюбная» камера нам это отказывается показывать. Не сказал бы, что от этого процесс их отстрела становится намного проблематичнее, но менее приятным - это точно.

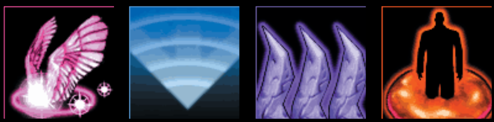
Впрочем, есть в игре места и пострашнее. Самое главное - **Dino Crisis 2** явно плохо тестировали, в результате чего мы даже имеем сценки, характерные, скорее, для платформеров времен NES. Представьте себе следующую картину. Персонаж заходит в комнату с закрытыми дверями. Там его, как водится, встречает парочка рептилий, которых он моментально аннигилирует. Комната, в которой он оказался, обозревается с двух ракурсов камеры. То есть, когда мы отходим от входа и идем к противоположной стене, ракурс меняется. Ну так вот, в другом углу комнаты мы находим еще парочку ящеров, которых, естественно, безжалостно убиваем. Возвращаемся обратно ко входу - там нас ждет еще парочка невесть откуда взявшихся динозавров. Мочим их и снова идем в противоположный конец помещения. Вы не поверите, но и там нас ожидают появившиеся из-под земли монстры! Причем подобные этому кошмару восьмибитной эры сценки случаются на каждом шагу. Враги с завидным постоянством будут появляться на только что пройденных локациях, поплевывая даже на замкнутые помещения, в которых они могли оказаться только телепортировавшись.

Надо сказать, несуразиц различного калибра в **Dino Crisis 2** вполне достаточно. Не то что бы они очень страшны, но впечатление портят. Мне, например, понравилось, как герои считывают информацию с найденных ими дискет: берут в руки и... считывают. Каким местом, наша экспертная комиссия до сих пор так и не выяснила. Оригинально, кстати, еще выглядят точки, предназначенные для сейвов. Дело в том, что там, кроме, собственно, сохранения игры, можно еще бывает закупить оружие, патроны, аптечки и так далее. Весьма удобно и интересно, но только, извините, комично выглядит, когда в разгромленном помещении, вроде того, во что превращается квартира, когда вы по недоразумению приглашаете друзей-товарищей справить у вас Новый год, персонаж подходит к вмонтированному в стену компьютеру, набивает туда заказ и, не отходя от кассы, его получает. Не иначе как через дисковод, который нашими бравыми героями по назначению не используется в силу сверхъестественных способностей по вытягиванию информации с электронных носителей. К слову, закупка всяких штучек происходит с помощью такого эквивалента лавандоса, как очки, набранные за уничтожение живности. Начисляются они своеобразно, учитывая такие любопытные штуки, как, например, комбо, несколько более присущие файтингам, чем 3D-action/adventure. Представляете, вы за пару-тройку секунд укладываете из винтовки троицу динозавров. Как это называется, дети? Правильно говорите - тройное комбо. Обалдеть, как говорила обкуренная мышь из одного анекдота.

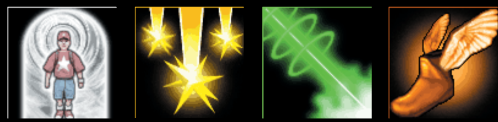
Чем еще интересен **Dino Crisis 2**, так это своим графическим оформлением. Как вы помните, первый Dino Crisis хвастался своей трехмерностью, и за такую прогрессивность его даже хвалили. Сиквел же Capcom решила делать в «классическом» стиле, используя горячо любимые ею обои, называемые еще хитроумным термином «пререндеренные бэкграунды». Справедливости ради, надо сказать, что джунгли с такими задниками смотрятся достаточно приятно. Особенно, если камера предусмотрительно старается не показывать все это добро крупным планом. Это, правда, не всегда выходит, и мы любуемся вполне нормальными, добротными бэкграундами, которые несколько лет назад в первых двух «резидентах» еще не считались пошлятиной, как это происходит сейчас. Но смотреть можно, и рвотных реакции замечено не было, хотя на некоторых локациях, вроде бы, повод к этому местами появляется.

Короче, определенно из **Dino Crisis 2** мог бы выйти толк, и за ним с удовольствием можно было бы скоротать вечерок, не будучи при этом фанатом жанра резидентообразных, в последнее время превратившегося в нечто отвратительное. А так с удовольствием в это добро поиграют, видимо, только любители предыдущего «крисиза» и то далеко не все, как гласит статистика продаж этой игры.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT



Дмитрий Эстрин



Sanity: Aiken's Artifact можно пройти до конца и так и не понять, понравилась игра или нет. В ней понамешано столько всего, что сориентироваться в своих ощущениях чрезвычайно непросто. Движок Lithtech, озвучка Айс-Ти, бредовый сюжет, невменяемая камера, тонны специфического юмора плюс употребление диких терминов. Один из них в благородном переводе должен был бы звучать как пси-возможности. Вряд ли брошенный взгляд на скриншоты даст вам представление о том, с какой игрой придется иметь дело. Между тем, дело придется иметь с Diablo. Со своими тонкостями, конечно же.

Самое серьезное отличие от Diablo – отсутствие ролевой системы. В основном же все очень похоже. Вид сверху, заклинания (они же пси-возможности), система боя (point&click) и прочее. Конечно, действие **Sanity** проходит в будущем, в игре наличествует сюжетная линия, по обилию диалогов игра сравнится разве что только с прожженным квестом, а головоломки, как ни странно, прекрасно разбавляют gameplay, но, de facto, это мишура, необходимая разработчикам для того, чтобы окончательно запутать несчастного игрока. Он (в смысле игрок) будет глупо улыбаться, выслушивая остроты главного героя, собирать «таланты», и сражаться с Присциллой Дивайн, обладательницей кошмарной внешности и противного голоса. При всей явной бессмысленности сего занятия я не могу сказать, что это плохая игра. Это отличная игра, предназначенная для убийства времени. По прохождении Sanity вряд ли вы оставите что-нибудь для себя или получите какое-то особое эстетическое наслаждение. Однако признаться самому себе в том, что время было потрачено впустую, будет непросто. Я сам долгое время не мог этого сделать, продолжая искать разнообразные аргументы в пользу творения Monolith. Как только я их нашел, игре был вынесен вполне однозначный вердикт. Опять-таки повторяю: **Sanity: Aiken's Artifact** отнюдь не плохая игра. Просто предназначена она для более узкого круга людей, нежели принято считать.







ДОСЬЕ

Жанр: action/adventure **Издатель**: Fox Interactive
Разработчик: Monolith
Требования к компьютеру: Pentium II 300/64 MB RAM/Win'95/98/2000
Интернет: http://www.sanitygame.com/

Сюжет игры сделан с таким расчетом, чтобы в него все сразу поверили и приняли вещи так, как их описывают сценаристы, не задавая никаких вопросов. Иначе потом будет неинтересно. Итак, в 2028 году всемирно известным доктором Джоаном Айкеном был найден и изучен странный артефакт. Из этого артефакта доктору удалось получить особую сыворотку, которая открывала новые удивительные способности человека, так называемые пси-способности. К сожалению, практически все пациенты Айкена быстро рехнулись и стали пси-преступниками. Тогда правительством был создан Департамент Национального Пси-контроля, который должен был противостоять сверхъестественным возможностям бывших подопытных глупого доктора. Главный герой, Кейн, в свое время одним из первых принял участие в опыте, а теперь стал агентом Департамента. Именно ему придется сразиться с пси-преступниками, разгадав их коварные планы и т.д.



С самого начала игры, когда Кейн берет в лапы мобильный телефон размером со свою голову, и до самого ее конца все время чего-то не понимаешь и, наверное, поэтому чего-то ждешь. Я как оптимист ждал, разумеется, неприятных сюрпризов и был не прав. Явный перебор – камера, но к ней мне как-то удалось быстро адаптироваться. А так все замечательно – ходишь, с героями разговариваешь, врагов бьешь, таланты собираешь. Главное – ни на секунду не задумываться. Задумаешься – хана, из приличного Diablo

rating

Максим Заяц	7	Очередная игра с глуповатым футуристическим сюжетом, множеством спецэффектов, трехмерным движком и, соответсвено, багующей камерой.
Сергей Амирджанов	8	Милая и простая "психологическая адвенчура", с ментальными боями, азартными перестрелками и классным комиксовым сюжетом.
Дмитрий Эстрин	7	Если не согласны с оценкой, значит, вам уже пришлось ощутить на себе странное действие игры. Разработчики выбрали в качестве цели не то, что было нужно.
Борис Романов	7	С этой игрой определенно что-то не так. То головоломки глупы, то камера начинает "шалить". Но в общем, у разработчиков получилась достойная игра.

29
средний балл
7,2

игра превращается в кошмарный гибрид квеста с action'ом и отсутствием элементарной логики. Позволю себе описать несколько игровых эпизодов, которые меня особенно сильно вдохновили.

Мобильный телефон в игре – это не просто так, не просто дань моде. Это весьма оригинальное нововведение разработчиков. Во-первых, в процессе выполнения миссий главному герою довольно часто звонит бойкая помощница, которая сообщает, куда Кейну нужно идти, что делать и так далее. Во-вторых, по этому телефону можно позвонить самому. Результат может быть разный. В лучшем случае помощница









возьмет трубку, в худшем – соответственно, нет. И вот, значит, в самом-самом начале игры работница Департамента велела Кейну послать ей по факсу какой-то документ для расшифровки. Кейн послушно нашел факс в каком-то офисе, сделал все, что просили. И, дабы убедиться в том, что факс прошел, а также выяснить, что делать дальше, решил проявить инициативу и позвонил помощнице сам. Та недовольно осведомилась, почему Кейн до сих пор не послал факс, и в очередной раз попросила его совершить сие действо. Кейн молча положил трубку, которая в ту же секунду зазвонила. Помощница, как ни в чем не бывало, сообщила, что факс получен, но что-то никак не получается документ расшифровать. Попробуйте задуматься и оценить глубины сценария, его логику и проработку. Да, это мелочь, но Sanity состоит из таких мелочей.

Или вот – головоломка. Необходимо получить доступ к компьютеру. Компьютер находится в блоке связи, состоящем из нескольких помещений, из которых открыто только одно. Заходим в него, разговариваем с NPC, какой-то непонятной теткой, которая напрочь отказывается сотрудничать с Департаментом Национального Пси-контроля. Совершаем магический обряд, демонстрируя тупой связистке идентификационную карту, а потом пистолет. Тетка реагирует на пистолет и сообщает, что дверь в комнату с компьютером она открыть не может, но зато у нее есть ключ от другого помещения. После вскрытия этого помещения выясняется, что там стоит другая связистка. Та реагирует на идентификационную карту и рассказывает, что к комнате с компьютером у нее доступа нет, зато она легко откроет дверь в очередное помещение. Как вы думаете, кто стоит в очередном помещении? Совершенно верно – очередная связистка! Как вы думаете, что она скажет Кейну? Абсолютно правильно – все то же самое. В итоге Кейну придется ломать дверь самостоятельно из вновь открытого помещения. Смешно? Да, пожалуй, но это не единственная головоломка в игре. А в плане вот такого бреда они

все чрезвычайно друг на друга похожи. Несмотря даже на то, что порой встречаются весьма любопытные экземпляры...

Или возьмем ту же хваленую систему боя. Строится она в основном на пси-способностях Кейна. Пси-способности, как я уже говорил, мало чем отличаются от магических заклинаний, а роль манны выполняет индикатор душевного равновесия героя. Разница лишь в том, что как только душевное равновесие «заканчивается», герой сходит с ума и может очень даже просто загнуться. Пси-возможностей в **Sanity** 80 штук, и это, согласен, очень много. Пополнение коллекции происходит в момент подбирания таинственных карт, которые чисто внешне сильно напоминают карты в Magic the Gathering. По этой причине многие начинают радостно проводить несуществующие параллели между MtG и Sanity. Это наиболее типичный бред, который прекрасно демонстрирует общую запутанность игры. При чем тут карты, которые остаются на месте сражений, могут быть спрятаны в потайных местах и просто подарены NPC Кейну? Что общего у Sanity с Magic the Gathering?

Камера – это отдельный разговор. То, что она вытворяет в самые неподходящие моменты, поражает воображение. Смыться с поля боя с такой камерой, например, практически невозможно. Особенно, если установлено мышиное управление. Враги это знают и пользуются этим. Я как-то вообще долгое время не мог понять, как могут быть связаны интеллектуальная камера и вид сверху. Плюс еще небольшой радиус обзора. В общем, господа, если вы хотели посмотреть, какие проблемы могли быть в трехмерном Diablo, посмотрите Sanity.



Графически игра весьма неплоха. Огромное количество спецэффектов, что-то вроде дизайна, отличное освещение – все это прямо-таки замечательно. Уверен, конечно, что вид сверху лишил разработчиков массы дополнительных возможностей, но это не самое страшное.

Самое страшное – то, что игра, на самом деле, скучна, линейна и однообразна. Занудные, затянутые, в семи случаях из десяти бессмысленные диалоги просто убивают общую динамику. Я уже не говорю об остротах Кейна. Всякая неожиданность оборачивается очередной порцией надуманного бреда, а каждая шутка может повторяться неопределенное количество раз. Как правило, фанаты **Sanity** (представьте себе, есть и такие) и их противники сходятся во мнении, что игра интересна прежде всего поиском новых пси-возможностей (они же таланты). Да, пожалуй. Но вообще же... Можно рекомендовать только тем, кому нечего делать.

ДНЮ СОГЛАСИЯ И ПРИМИРЕНИЯ ПОСВЯЩАЕТСЯ!

НОВЫЙ КРУГЛОСУТОЧНЫЙ КЛУБ НА ЩУКИНСКОЙ



Ул. Маршала Василевского, д. 17

... В ДВУХ ШАГАХ ОТ МЕТРО! ...

HOT-LINE MOSCOW CLUBS: 777-0505

ПОЛИГОН•1 ст. м. "Студенческая" ул. Студенческая, 31

ПОЛИГОН•2 ст. м. "Университет" ул. Молодежная, 3

ПОЛИГОН•3 ст. м. "Сходненская" б-р Яна Райниса, 13

ПОЛИГОН•4 ст. м. "Первомайская" ул. 7-я Парковая 15, к. 2

Екатеринбург

ПОЛИГОН•E ст. м. "Уралмаш" ул. Космонавтов, 56

ПОЛИГОН•E2 ст. м. "Пл. 1905 г." ул. 8 марта, 13

Тюмень

ПОЛИГОН•T ул. Республики, 53 2 этаж

Пермь

ПОЛИГОН•П ул. Сибирская, 30

www.poligon.ru

ПОЛИГОН•3
3600 СЕКУНД БЕСПЛАТНО

ПОЛИГОН•5

3600 СЕКУНД БЕСПЛАТНО

ПОЛУЧИ ОДИН ЧАС БЕСПЛАТНО
-ЗАРЕГИСТРИРУЙСЯ-
ПРИМИ УЧАСТИЕ В ТОТАЛЕ -
ВЫИГРАЙ СУПЕР-ПРИЗ -

ПОБЕДИТЕЛИ - В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ХАКЕРА

№

КУПОН РЕГИСТРАЦИИ

№______
NICK-NAME______
ADMIN______
DATA______

КУПОН ДЕЙСТВИТЕЛЕН ПО 29 ОКТЯБРЯ 2000 Г.

МП

METAL GEAR SOLID

Максим Заяц

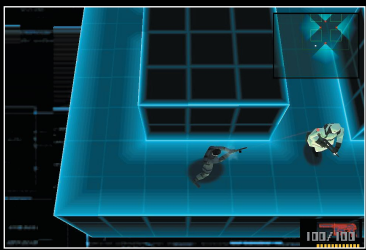


Согласитесь, есть все-таки игры, над которыми не властно ремя. Единожды вспыхнув ослепительной звездой на игровом небосклоне, они уже никогда не теряют своего блеска, остаются примером и эталоном и благополучно перебираются на все более и более совершенные машины... порой даже на другие платформы.

Почти два года прошло с момента выхода общепризнанного хита PlayStation – **Metal Gear Solid**, и только теперь компания Konami выпускает PC-версию своего знаменитого «tactical espionage action». Надо ли говорить, что за столь смехотворный срок игра ничуть не утратила своей оригинальности и по-прежнему не отпускает от экрана монитора до тех пор, пока не будет пройден последний эпизод.

О **Metal Gear Solid** бесполезно рассказывать в обзоре, в нее нужно играть, ее нужно чувствовать. Сложно представить себе более атмосферную игру, невозможно придумать более удачное сочетание шпионского триллера и романтической истории, напряженного action и скрытного поиска, великолепного сюжета, графики и звука. В роли секретного агента Solid Snake мы проникаем на базу террористов на Аляске. Наша задача: спасти из плена двух руководителей военных организаций и выяснить истинное предназначение нового оружия **Metal Gear**. Предполагалось, что под этим названием скрывается система противовоздушной обороны, но действительность оказалась куда страшнее – в руках у террористов оказался гигантский робот, снаряженный ядерным оружием. Судьба всего мира поставлена на карту, и нам предстоит долгий, полный опасностей путь...

Snake великолепно владеет огнестрельным оружием и разнообразными гэджетами, но основным качеством секретного агента все равно остается скрытность. Временами игровой процесс напоминает Thief: у врагов есть линия взгляда, они слышат нас и даже замечают следы, оставшиеся на снегу. Неслышной тенью мы крадемся у них за спиной, плывем под водой, ползем, прячемся в укрытиях. Миг – и томительные минуты ожидания разрывает автоматная очередь. Нас засекли! «Тревожный счетчик» начинает отсчитывать секунды, в течение которых все враги ищут незваного гостя – ищут со знанием дела, окружают, загоняют в тупик. Все стихло... Мы решаем очередную головоломную задачу, подброшенную создателями игры, и готовимся к сражению с боссом, которого лишь с очень большой натяжкой можно назвать человеком. Все правильно: в игре должен быть главный враг, сражение с которым запомнится надолго. А если таких врагов несколько, и каждый из них не просто появляется перед нами в роли очередного, пусть даже очень сильного противника, а представляет собой полноценную личность и играет далеко не последнюю роль в сюжете – что ж, тем приятнее будет победа...







Чаще всего графическое оформление игр, портированных с PlayStation на PC, оставляет желать много лучшего. Сказывается разница в техническом уровне двух платформ: у разработчиков нет ни времени, ни желания заново перерисовывать текстуры, и потому нового качества графики приходится добиваться просто за счет увеличенного разрешения. Впрочем, не бывает правил без исключений. В случае с **Metal Gear Solid** хочется задать вопрос: «А кому оно нужно, это новое качество?» Игра выглядит просто великолепно. Камера ведет себя так, словно находится в руках опытного оператора, который точно знает, с какого ракурса та или иная сцена будет смотреться наиболее эффектно. И смотрится же, черт побери! Если бы не некоторое количество не отловленных при тестировании багов, выражающихся в нежелании игры нормально работать с тем или иным железом, результат портирования можно было бы оценивать на «пять с плюсом» по школьной пятибальной системе. Что ж, приходится ставить просто «пять».

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PlayStation Жанр: action/adventure Издатель: Microsoft Разработчик: Konami
Требование к компьютеру: минимум P2 266, 32 Мб RAM
Интернет: http://www.metalgearsolid.com/

Звучат фанфары. Торжественное переселение детища Konami на PC состоялось, и теперь владельцы компьютеров, по тем или иным причинам игнорировавшие игры на других платформах, смогут открыть для себя новый мир – мир под названием **Metal Gear Solid**. Классика не умирает. Прошло уже два года, но игра по-прежнему является стопроцентным хитом без всяких скидок на «преклонный возраст». И это еще не конец истории. Сейчас в разработке находится сиквел **Metal Gear Solid**, ролики из которого смотрятся на одном дыхании как хороший фантастический фильм. Похоже, нас ждет еще один хит – правда, на этот раз уже на PlayStation 2 и X-Box. И ради такой игры вполне стоит обзавестись новой приставкой.

rating

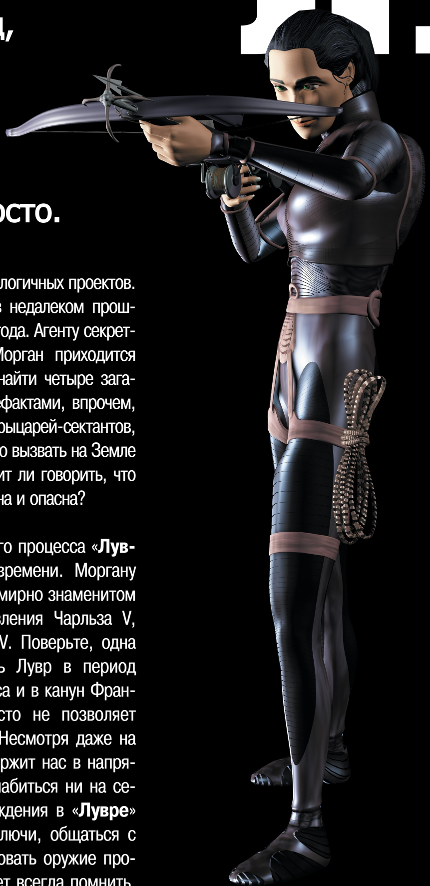
Максим Заяц	8	Классика не умирает. Прошло уже два года, но игра по-прежнему является стопроцентным хитом без всяких скидок на «преклонный возраст».
Сергей Амирджанов	9	Долгожданный порт лучшей игры на PlayStation позволяет вам насладиться перипетиями великолепного сюжета и зубодробительным действием.
Дмитрий Эстрин	9	Эх, если бы версия Metal Gear Solid появилась на PC, скажем, год назад, игра бы произвела фурор среди владельцев PC почище очередной Final Fantasy.
Борис Романов	9	PlayStation'овкий шедевр на высоком разрешении и с фильтрацией текстур все равно остался шедевром.

35
средний балл
8,7

Дмитрий Эстрин

ЛУВР

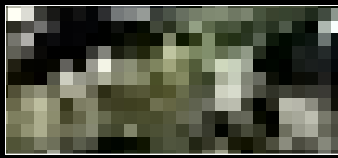
Франция — хранительница традиций жанра adventure. Причем хранительница весьма консервативная. Большинство adventure родом из Франции, на первый взгляд, ничем друг от друга не отличается. Одинаковый мистический налет, похожие герои, стандартные движки. Это на первый взгляд. На самом деле все далеко не так просто.



Французские adventure – это уже особая игровая культура со своими нормами, правилами и устоявшимися традициями. В этом есть свои плюсы, есть и свои минусы. Плюсы в том, что жанр буквально выкристаллизовался, разработчики обращают внимание на мельчайшие, незаметные обычному игроку детали в игровом процессе, ничуть не изменяя при этом концепцию. Минусы в том, что жанр прекратил развиваться и остановился где-то на уровне сверхкрасивых разработок от Cryo Interactive. В России французские adventure пользуются особым успехом. Во-первых, они великолепно локализуются, и процесс локализации ничуть не разрушает особый тонкий игровой стиль. Во-вторых, в России достаточно поклонников жанра, которые готовы вникать в подоплеку событий, решать замороченные головоломки, не обращая внимания на сравнительно простые технологии и общую растянутость игрового процесса. Невидимая невооруженным глазом изюминка оказывается основным стимулом, который привлекает нас к французским adventure.

«**Лувр**» – это своего рода классика, которая хочет быть оригинальной. И, самое главное, время от времени это ей удается. Виной сему весьма неординарный сюжет, который определяет ход игрового процесса и существенно выделяет «**Лувр**» на фоне аналогичных проектов. Действие игры проходит в недалеком прошлом, а именно в мае 1999 года. Агенту секретной службы по имени Морган приходится пробраться в Лувр, дабы найти четыре загадочных артефакта. За артефактами, впрочем, охотятся также потомки рыцарей-сектантов, которые хотят с их помощью вызвать на Земле Великий Апокалипсис. Стоит ли говорить, что миссия Моргана очень важна и опасна?

Характерная черта игрового процесса «**Лувра**» – путешествия во времени. Моргану придется побывать во всемирно знаменитом дворце во времена правления Чарльза V, Генриха IX и Людовика XV. Поверьте, одна эта возможность увидеть Лувр в период Средневековья, Ренессанса и в канун Французской Революции просто не позволяет оторваться от монитора. Несмотря даже на то, что игра постоянно держит нас в напряжении, не позволяя расслабиться ни на секунду. В процессе прохождения в «**Лувре**» нам придется собирать ключи, общаться с NPC, собирать и использовать оружие против врагов. Однако следует всегда помнить, что количество «боеприпасов» ограничено, и неэкономное их использование может привести к плачевным результатам. Так игра предстает перед нами еще и в стратегической ипостаси.



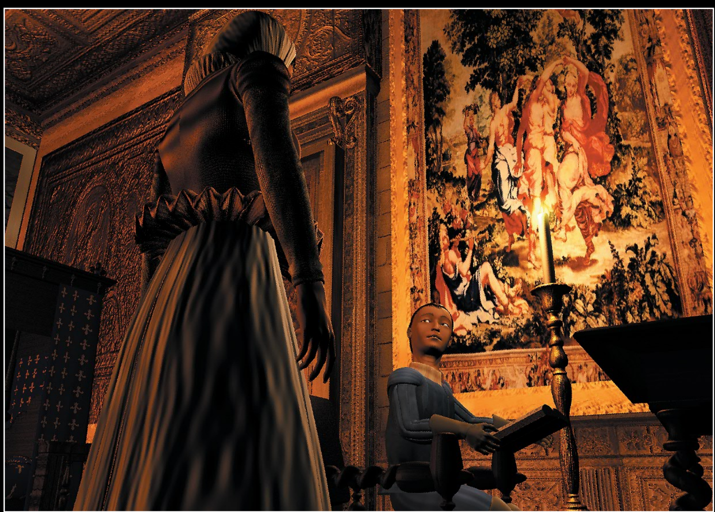
Путешествие будет проходить по 23 залам и помещениям Лувра, многие из которых не дожили до настоящего времени и были воссозданы специалистами и знатоками музея. Хотя бы по этой причине игра может считаться уникальной. И уж, конечно, если вам хоть раз довелось побывать в Лувре, эта игра не скоро отпустит вас от монитора.

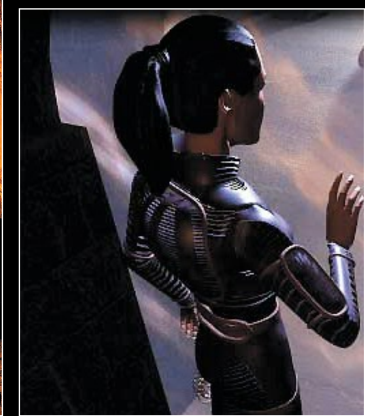
Графика, конечно, вряд ли способна удивить кого-либо, но дизайн... Мрачные готические своды, барельеф Ренессанса и, наконец, декадентские апартаменты конца XVIII века – все это образует удивительную картину реалистичности происходящего, заставляет поверить в игровые события и временно ощутить себя разгуливающим по



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: adventure
Издатель: Руссобит-М Разработчик: IndexPlus
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 MB RAM, Win'95/98 Интернет: http://www.russobit-m.ru/anons/louvre/index.shtml





Лувру. Технологически же все довольно стандартно. 3D-окружение и повороты на 360 градусов. Как ни странно, этого вполне хватает.

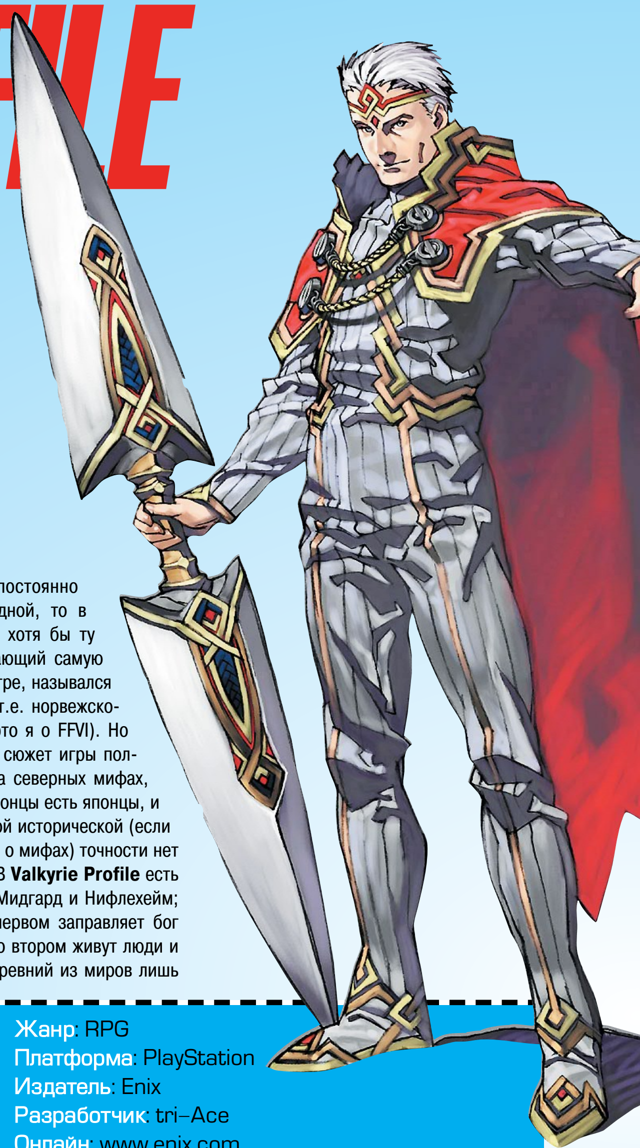
Стоит ли лишний раз упоминать о высочайшем уровне локализации, который не только сохранил, но и, пожалуй, усугубил игровую атмосферу?

Конечно, было бы неправильно рекомендовать игру поклонникам безбашенного action'а. Однако «**Лувр**» – идеально подходит всем тем, кто ценит атмосферу, дизайн, историческую реалистичность и напряженный игровой процесс. Ничего лучше вы пока не найдете.

Максим Заяц	7	Очень стильный и симпатичный квест, который, впрочем, не слишком блещет оригинальностью.
Сергей Амирджанов	7	Представитель давно сформировавшегося жанра "французской адвенчуры". Исторический подтекст, немножко фантастики и путешествий во времени.
Дмитрий Эстрин	7	Красивая, полумистическая история, захватывающий сюжет и шикарные интерьеры - что еще нужно настоящему любителю жанра adventure.
Борис Романов	7	Очень трудно писать отзыв о тех играх, которые ты просто не любишь. Тем не менее, мне все-таки иногда приходится это делать.

28
средний балл
7,0

VALKYRIE PROFILE



Михаил Разумкин

Казалось бы, сейчас практически невозможно создать что-то из ряда вон выходящее ни в одном из жанров. Тем более в таком исхоженном вдоль и поперек, как традиционная японская RPG, где моду вот уже несколько лет задает «непогрешимая» Square, а главным достоинством служит модный и раскрученный «тайтл».

А ведь и Enix в таких делах далеко не новичок. Продажи ее последнего творения, не отличающегося вообще ничем выдающимся (я бы сказал, даже наоборот), на данный момент уже подбираются к четырем миллионам. Славу Богу, за пределами Японии Dragon Quest VII вряд ли когда-нибудь выйдет. Но сегодня разговор не о нем, а о совершенно другом проекте, издаваемом все той же Enix. И самое главное, за ним нет огромных денег, нет известного имени, это даже не продолжение известной игры. Это новая, сделанная абсолютно с нуля, обладающая просто невиданной для данного жанра оригинальностью (практически во всем) рисованная японская RPG с потрясающе звучным названием **Valkyrie Profile**.



Что же такое особенное сотворили люди, ответственные за Star Ocean the Second Story? Во-первых, они создали для своего шедевра просто великолепную картинку, такую, что у любого поклонника аниме сразу должно захватить дух (кто там из наших читателей писал, что, кроме Lunar SSS, у нас ничего анимешного нет?). Было принято очень правильное, на мой взгляд, решение отказаться от всякого 3D, оно, конечно, все-таки вкралось, но очень скромно. Большинство background'ов выполнено в виде рисунков с мягкой цветовой гаммой, но не обошлось и без пререндеренных «задников» а-ля Final Fantasy VII. А герои!? Их портретами можно любоваться часами, с таким чувством, с таким вниманием к мельчайшим деталям они выполнены. И это не маленькие изображения, на которых с трудом различимы черты, а полноцветные рисунки чуть ли не в пол-экрана. Во-вторых, что они устроили с сюжетом! Как вы поняли из названия, он неким образом замешан на норвежской или так называемой северной мифологии с Асами, Ванами, Валгаллой, Нифлехеймом, Рагнароком и, конечно же, валькириями. Ни для кого не секрет, что японцы немного неравнодушны именно к северным преданиям. Собственные имена из сказок викингов постоянно всплывают то в одной, то в другой RPG. Взять хотя бы ту же FF, где меч, дающий самую сильную магию в игре, назывался именем Ragnarok, т.е. норвежского конца времен (это я о FFVI). Но такого, чтобы весь сюжет игры полностью строился на северных мифах, еще не было. Но японцы есть японцы, и понятно, что никакой исторической (если можно так говорить о мифах) точности нет и быть не должно. В **Valkyrie Profile** есть три мира: Асгард, Мидгард и Нифлехейм; соответственно в первом заправляет бог всех богов Один, во втором живут люди и нелюди, а самый древний из миров лишь изредка упоминается по ходу игры, и никаких викингов. Общество больше напоминает средневековье с рыцарями, магами, утомленными дамами, деревенской нищетой и феодальными войнами. Даже Один – это коротко подстриженный моложавый мужчина, а не бородатое одноглазое чудовище с копьем. А если вы думаете, что валькирия это жирная тетка в кожаных латах, тунике и рогатом шлеме, кото-

досье

Жанр: RPG
Платформа: PlayStation
Издатель: Enix
Разработчик: tri–Ace
Онлайн: www.enix.com







rating

Михаил Разумкин	9	Красивая, яркая, самобытная, прекрасно озвученная RPG с интересным сюжетом, запоминающимися героями и оригинальной боевой системой.
Сергей Амирджанов	8	Неожиданный ролевой прорыв от Enix, от которого кроме Dragon Quest мы уже давным давно ничего не ждали.
Дмитрий Эстрин	8	Великолепный дизайн, невероятная глубина игрового процесса и общая его насыщенность делают Valkyrie Profile одной из самых значительных RPG.
Борис Романов	8	Одна из самых оригинальных затягивающих RPG этого года.

33
средний балл
8,3



рая орет громовым голосом, выбивающем стекла, то тоже ошибаетесь. Валькирия Lenneth, Дева битв, прекрасная девушка с тугой косой в руку толщиной, с головы до ног закованная в синие доспехи, инкрустированные золотом. Но вернемся к сюжету. Близится конец времен, когда в последней битве должны сойтись Асы и Ваны. Один в спешке собирает армию, но у него мало героев Einherjar'ов, что поведут его войска в бой. Его ближайшая соратница Freya советует ему обратиться к услугам валькирий. Одна из них и есть наша героиня Lenneth. Она должна спуститься в срединный мир, или Midgard, и собрать там подходящее воинство для своего господина. Однако живых людей в Валгаллу не пустят, поэтому Lenneth является будущим героям либо в момент их смерти, либо незадолго до нее. Таким образом, весь сюжет «валькирии» больше смахивает на трагедию, чем на обычный мажорный настрой большинства виртуальных сказок. Играя за Lenneth, вы постоянно будете сталкиваться с людскими судьбами, с их жизнью и смертью. Да и ее судьба не совсем понятна. Дело в том, что в прологе к игре рассказывается о маленькой деревенской девочке Platina, которую родители хотели продать в рабство. Узнав об этом, она убежала из дома, но свобода ее длилась недолго. Невинное создание навечно засыпает в прекрасной ландышевой долине, куда забрела по неосторожности. Так вот, эта девочка как две капли воды похожа на нашу героиню Lenneth! Скорее всего, истинную историю валькирии мы узнаем лишь в последней и самой сложной для достижения из трех различных концовок. Одним словом, увидев первые скриншоты и рисунки к игре, прочитав тогда еще сбивчивый и невнятный перевод сюжета с японского, мы были очарованы и, затаив дыхание, ждали выхода игры.

Но, несмотря на все восторги, наше первое знакомство с ней было, мягко скажем, нерадостным. Дело в том, что качество так прекрасно смотрящейся на скринах картинки оказалось далеко не на высоте. Что делать, но наша старушка PlayStation никогда не была сильна в двухмерной графике, особенно если ее много и все это движется. Очень напоминает Super Nintendo, ладно хоть не часто. Но когда я все это увидел в цвете, немного поиграл, почувствовал внутреннюю атмосферу, то оторваться от экрана было практически невозможно.

И тут мы переходим к третьей, пожалуй, самой гениальной и продуманной части игры, т.е. игровому процессу. Начнем с того, что игра имеет три уровня сложности!!! В зависимости от сделанного выбора, кроме сложности меняется количество доступных персонажей, число монстров, артефактов и т.д. Вся игра поделена на главы и периоды. До Рагнарока у Lenneth осталось ровно 8 глав, состоящих из 24 периодов. Каждое посещение населенного пункта или логова врага будет стоить валькирии одного периода. По окончании главы она должна отправить «наверх» уже готовых героев, прокачанных и вооруженных. RPG'ешная часть игры, с одной стороны, очень проста, а с другой – чрезвычайно сложна. После духовной концентрации валькирия чувствует, в каком месте вскоре погибнет следующий потенциальный герой. Остается просто пойти туда и посмотреть небольшую историю о его гибели, и все. Никаких ненужных опросов десятков NPC, никаких рысканий по домам в поисках полезных предметов, никаких походов в магазины и гостиницы. С другой стороны, в течение одной главы к вам в отряд может попасть изрядное количество персонажей, имеющих сложную систему «скиллов» и привычек, каждую из которых можно прокачивать и изменять, формируя тем самым образ героя. Собственно, в этом и заключается цель игры. Со второй главы Freya уже начнет делать вам конкретные заказы: нам, дескать, нужен великий лучник или полководец, ну и т.д. Для прокачки персонажей служат отдельные локации на карте, которые можно смело называть «Dungeons». Происходящее там по всем параметрам (графика, анимация, динамика) очень сильно напоминает Castlevania: Symphony of the Night. Lenneth прекрасно анимирована, она может прыгать, бегать, «магичить», рубить мечом, т.е. перед нами традиционный платформер. В этих же пещерах иногда попадаются сундуки с артефактами, ну и, конечно, монстры. Случайных битв, коими так знамениты FF-серии, здесь нет. Все враги видны как на ладони, остается подбежать и ударить мечом. После этого мы переносимся в стандартный для RPG боевой экран – с одной стороны враги, с другой – мы. Вот только сама боевая система далека от всех стандартов. В вашей команде четыре бойца, на каждого своя кнопка, и все. Вы можете нажимать на все кнопки вместе, можете поочередно, соответственно будут поступать и ваши подопечные. Но самое главное – нажать на них в такой последовательности, чтобы удары не дали врагу опомниться и заполнили специальную шкалу. Как только она будет равна 100%, можно совершать суперудары, и здесь, уж поверьте, есть на что посмотреть. Чего только стоят ангельские крылья валькирии, с криком «Nibelung Valesti» бросающей призрачное копье во врага!!! Кроме этого существует еще и стандартное меню с Items, End of Turn, Magic, Equipment и т.д. Теперь об этих самых предметах и оружии. Поскольку ваша героиня полубогиня, то в магазин ей ходить непристало. Все необходимое она может материализовать прямо из воздуха, правда, тратя на это Materialize Points (можно провести и обратную операцию). А как вам возможность трансформировать одни предметы в другие?! Например, из ненужного третьего огненного жезла сделать какое-нибудь могучее заклинание или наоборот. Короче, как и в норвежской мифологии, все связано, все перетекает друг в друга, все в конечном счете едино под сенью великого Yggdrasil.

Да, потрудились tri-Ace на славу. **Valkyrie Profile** определенно дает стопроцентную фору их предыдущему проекту. А по заявлениям многих иностранных коллег, английская локализация, и особенно озвучка, одна из лучших в жанре, с чем я не могу не согласиться. Недостатки, конечно, есть, но я вновь позволю себе на них не останавливаться. Пусть каждый решит это для себя сам. Я бы без колебания дал ей титул RPG года, жаль, что, разойдясь в Японии почти миллионным тиражом, ее «релиз» в Америке прошел практически незаметно.





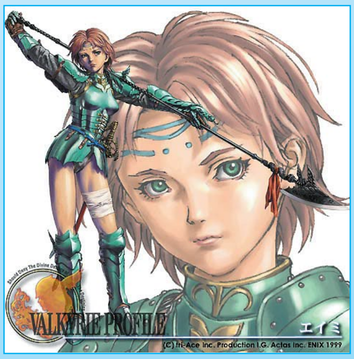














Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*

http://www.gameland.ru

id SOFTWARE

Жил-был в Вене симпатичный старичок, и звали его Зигмунд Фрейд. Подвизался старина Зигмунд на ниве психологии. Конечно, он не дотягивал до уровня наших отечественных «психотэрапэутов», но тоже кое-что соображал. Более того. Внимательно изучая поведение и поступки пациентов, а также прислушиваясь к самому себе, Зигмунд замечал в людях нечто такое, чему не мог найти объяснение с точки зрения современной ему науки. Тогда старик Фрейд поднапрягся и сочинил «Введение в психоанализ», обосновав новое направление в психологии и застолбив первенство в одной из самых глобальных областей науки о людях.

Что же он придумал? В неприкрытой, разнузданной и циничной форме дедушка Фрейд заявил мировой общественности о том, что человеком правит не разум, как это многим кажется. Как раз наоборот: разум им не правит практически никогда. А правит человеком невидимое, неслышимое, неощущаемое подсознание, в котором обитают наши самые темные, самые злобные и самые коварные инстинкты.

Нет, сознание, конечно, сознает, а голова в целом иногда даже думает (хотя и не у всех). Говоря образно, ситуация во взаимоотношениях сознания и подсознания строится так же, как отношения между головой и шеей. То есть голова смотрит, думает и принимает решения. Но вот смотрит она только туда, куда поворачивается шея. Таким образом, подсознание подсказывает сознанию, что к чему, а сознание преподносит эти подсказки как результат непредвзятого мышления. Таким образом, человеком правит не интеллект или ум, а первобытное подсознание, которому ум на пару с интеллектом безоговорочно повинуются.

Конечно, отыскать подсознание физически или пощупать его руками — невозможно. Хитрый дедушка Зигмунд определил его присутствие по внешним проявлениям. И дал ему название — Ид. То есть Оно. Именно Оно — не он, не она, а Оно. Нечто безродное, безликое и непонятное. Конечно, наблюдательный дедок обнаружил в своей голове, помимо подсознания, и другие запчасти — Суперэго и Эго, но оба они против Ид не тянут — уж больно вялые и неинтересные, и потому рассматривать их мы не будем.

По-английски Ид пишется как id, и читается примерно так же — не «ай-ди», а «ид». Это я все к тому, что говорить сегодня про многострадального дедушку Фрейда мы больше не будем. Как раз наоборот: говорить будем, как обычно, про игрушки. Мы поговорим про американскую компанию почти что его имени. Называется она **id Software**.

А называется она так потому, что в недрах компании, в самых непроницаемых глубинах, так же как и в названии, сидит **id** — свирепое, предельно агрессивное, запредельно похотливое, жестокое и мстительное Оно. Отсюда, собственно, и приступим.

ДЕТСТВО *ЗОЛОТОЕ*

Жил-был в Соединенных Штатах мальчик Джонни. Фамилия у него была Кармак. Был он мелким, тощим и очкастым. Однако сам себя его только работа с компьютерами, в мониторы которых он был готов таращиться сутки напролет и программировать, программировать, программировать...





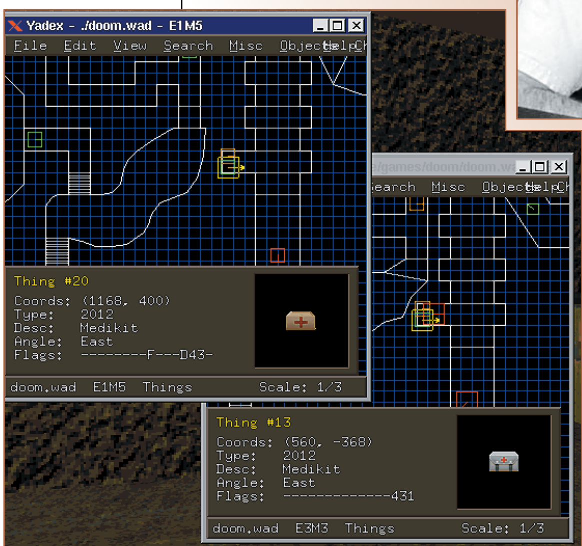
Джонни-бой считал очень серьезным и солидным чуваком. Надо отдать должное — даже тогда, когда его на каждом углу еще не звали «The Carmack», он уже был весьма непрост. В школе учился неважнецки, объясняя это тем, что ничего интересного там не преподают (тут я с ним полностью согласен). Интересовала же

Программировать пацану больше всего хотелось, конечно, игрушки. Причем только такие, в которые интересно было бы играть самому! Вот он их и программировал — забив на школьные занятия и потеряв счет времени. Нельзя сказать, что родители будущего чуда игровой индустрии пребывали от увлечений сынка в непреходящем восторге. Как раз наоборот: его мать, женщину суровую и властную, подобные бессмысленные, с ее точки зрения, занятия очень сильно раздражали. Мать хотела, чтобы сын занимался чем-нибудь более существенным и ощутимым. Чтобы получил профессию, которая позволила бы Джонни неплохо зарабатывать и иметь все то, о чем мечтает любая американская мама. В ее понимании компьютерные игрушки не могли принести ребенку никакой пользы. Какая польза от игрушек? Да никакой. Только уроки мешают делать. Эх, маманя, знала бы ты — что из него вырастет...

Примерно об это же самое время в тех же самых Соединенных Штатах проживал другой паренек и тоже под именем Джонни. Только фамилия у него была другая — не Кармак, а совсем наоборот — Ромэро. И если Джонни номер один был самый что ни на есть **WASP** (**White Anglo Saxon Protestant**), то папа Джонни номер два был латинских кровей. Ромэро младший унаследовал от него смуглую оливковую кожу и предмет своей особой гордости — роскошную гриву волос цвета вороньего крыла. От кого маленький Джонни унаследовал роскошное косоглазие и почему с ним не борется — остается загадкой.

Вообще же, с родителями ему немножко не повезло. Так уж получилось, что рос он без отца, с отчимом. В общем и целом, отчим был мужиком неплохим. И отношения у них были очень даже ничего. Кроме одного момента. Джонни-второй любил компы и игрушки ничуть не меньше, чем Джонни-первый. Все свободное время проводилось им в зале игровых автоматов. А когда у родителей появилась возможность приобрести ему компьютер домой, парень с головой ушел в программирование. Ушел настолько глубоко, что забил на все на свете. В первую очередь, конечно, на школу. Кривую успеваемости увлеченного программированием мальчика Джонни постигла та же участь, что и несчастную собачонку Муму: она отвесно пошла вниз, на самое дно. Увещевания домашних ни к чему не привели. И тогда отчим, в яростной попытке оторвать маленького Ромэро от виртуальных увлечений, как-то раз схватил его за уже тогда непомерно длинные патлы и ото всей души отколошматил его физиономией о монитор: мол, сколько можно!!! В тот момент, когда его плющили мордой о монитор, Джону шел тринадцатый годок.

Действия отчима были, что и говорить, радикальные. Другой на месте Джонни мог бы озлобиться: послать всех подальше, сбежать из дома от злобного отчима, начать жрать нарко-



#20(77), ОКТЯБРЬ 2000



тики, вступить в местную банду горячих латиноамериканских парней — ну, сделать так, как делает стандартный малолетний идиот. Но не таков был маленький Джон Ромэро! Маленький Джонни, конечно же, понимал, что битье мордой о монитор — это всего лишь воспитательная акция, проводимая для его же пользы. Что он действительно немного хватанул лишку со школой. Что положение надо срочно исправлять. И обиды на отчима он не затаил, потому что понимал: огреб он за дело. И учиться стал получше. Но только немножко. Потому что были на свете вещи поинтереснее учебы — например, программирование игрушек, которым маленький Ромэро продолжал заниматься самозабвенно.

Так они и жили — два маленьких Джона, интересуясь одним и тем же, но ничего друг о друге не зная. Объединяла их горячая любовь к игрушкам и программированию. Но были у них и очень серьезные различия. О них — чуть позже.

Рано или поздно все детишки вырастают. Родители — если это нормальные родители — всегда за своих детей очень переживают. Ведь они-то, родители, знают, что для их ребенка лучше всего подходит. Уж они-то знают, куда его надо отправить учиться, какую профессию получить и чем в жизни следует заниматься. Кому-то из детей это нравится. Кто-то считает это правильным, безоговорочно доверяя взрослым и спокойно следуя родительским советам. В самом деле, не могут же родные родители желать тебе каких-то пакостей?

Но, как правило, все происходит наоборот. Паренек не желает слушать того, о чем там постоянно нудят предки.



Ну что они могут толкового посоветовать, а? Учись, получай образование, работай — и будешь как все. Да на фига мне все это надо?! Молодость — всего одна, и прожить ее надо так... ну и далее по тексту. Многие сторонники подобного подхода заканчивают неважнецки. Но есть и другие. Именно в их числе оказались два наших Джона.

Учиться они отправились туда, куда захотели они сами, а вовсе не туда, куда советовали пойти родители. В результате специальность получили такую, какую хотели они, а не такую, какую хотели родители. Специальность была все тем же главным увлечением. Это было программирование.

СИ-*УГОЛОК*ГОБЛИНА

MODERNART



Только в сетевой галерее "Модерн Арт" вы найдете все для оформления вашего сайта, журнала, рекламной кампании.

Модерн Арт — это уникальная коллекция цифровых изображений от современных художников.

MODERNART.RU

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

БЫСТРАЯ ИГРА? ТОРМОЗИ МОДЕМ!



Большинство из нас для игр в Интернете по-прежнему использует аналоговые модемы. Увы, такова суровая реальность сегодняшней России — пока всякие там DSL, ISDN, выделенные линии и доступ через спутник остаются для большинства геймеров либо слишком дорогим удовольствием, либо просто отсутствуют в их местности как класс. Более того, не удивляйтесь, но во многих крупных городах нашей страны предложение «а поменяй-ка ты своего медленного провайдера на моего быстрого!» просто не будет воспринято. И лишь потому, что... провайдер-то в городе просто-напросто один!

Подобная ситуация заставляет выжимать из оборудования (модем плюс имеющаяся телефонная линия) все, на что оно способно, а без знания некоторых важных особенностей протоколов связи и «коммуникационной части» современных игр сделать это затруднительно. Кроме того, прежний протокол V.34 в свое время уже почти полностью использовал полосу пропускания обычной телефонной линии, и совершенно очевидно, что работа на относительно новом протоколе V.90 теперь предъявляет намного более жесткие требования к телефонному каналу.

Именно поэтому в нашей почте хватает жалоб, что, мол, «апгрейд до 56K» не только не принес желаемых результатов — уменьшения задержки сигнала и повышения надежности соединения, а наоборот — замедлил игру или сделал связь неустойчивой...

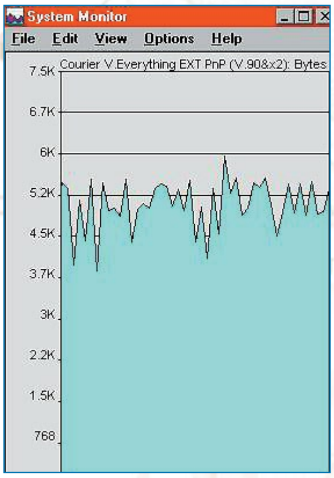
Давайте разберемся, почему такое случается, что можно поправить самостоятельно и — самое главное — как добиться наивысшей производительности в онлайновых играх?

Тем более что не за горами и совсем уж новый протокол — V.92...

А КАКАЯ СКОРОСТЬ НУЖНА ИГРАМ?

Во времена **Duke Nukem'a** и **Warcraft'a 9600** бод считались совсем неплохой скоростью связи, а **14400** было просто супер ускорением. Машины тогда существовали сплошь 486-ые с 4-8 МБ ОЗУ, и все эти спрайтовые хиты нагружали их по самую завязку. А потому сетевой многопользовательский режим, доступный редким счастливчикам, становился настоящим испытанием — центральный процессор мало отличался тактовой частотой от процессора модема, и задержки могли возникнуть еще внутри компьютера, на пути данных в Сеть. Что уж говорить про лаг в Интернете! Тем не менее, именно на то время и приходятся мои самые приятные воспоминания о многопользовательских командных боях в **Warcraft** на **Kali**.

С тех пор в компьютерах многое изменилось — немыслимые тактовые частоты, невероятное по размеру ОЗУ (помнится, мой первый жесткий диск был ровно такого размера...) и так далее, и тому подобное. Все стало примерно в двадцать раз больше и быстрее. А вот модемы за то же время эволюционировали куда медленнее, всего-то раза в четыре, если брать максимальную скорость. Для тех из геймеров, кто давно пересел на «выделенку» или на цифровые каналы, такое отставание в эволюции модемов осталось просто незамеченным. Завидуем! Для любителей обычного серфинга в Интернете разрыв в производительности компьютера и пропускной способности аналогового канала связи просто не так важен, как нам. Ну, иногда медленно грузятся богатые графикой и анимацией странички, ну на 56К чаще рвется связь. Ничего, пережить можно, это не фраги зарабатывать! А вот нам, «модемным геймерам», пришло время задуматься, как жить дальше на аналоговом канале?



56К связь на приличной линии обеспечивает уверенную загрузку до 5,2 Кб/с.

Надеюсь, всем понятно, что величина минимальной пропускной способности канала связи диктуется прежде всего игрой. При кажущемся разнообразии сетевых решений, применяемых разработчиками, все же можно вывести некоторые средние цифры. Такие исследования (по необходимости) регулярно проводят создатели игровых серверов типа **Kali** или Internet Gaming **Zone**. Согласно опубликованным данным типичная современная многопользовательская игра «потребляет» около 500 байтов в секунду (**500 bytes/sec**) на связь между сервером и одним пользователем. Минимальная потребность оценивается как 200 байтов в секунду, а максимум лежит уже где-то за горизонтом — вся ширина канала, то есть до 24К, если порт, на котором висит модем, установлен на 115200!

Что ж, 500 байтов в секунду — цифра небольшая. Выходит «среднюю игровую нагрузку» вытянет практически любой модем?!

И ДА, И, ЧАЩЕ ВСЕГО, — НЕТ

Передача игровой информации заметно отличается своей динамикой от загрузки файла или **web-страничек** из Интернета, когда максимальная нагрузка ложится на «нисходящий» канал приема информации (**downstream**). Большинство же игр требует постоянной как передачи, так и приема довольно коротких «всплесков» данных (пакетов), и то, как быстро эти пакеты будут получены адресатами, и определит самое главное — итоговую задержку сигнала или пресловутый лаг (**Lag**). То есть для игр важно быстродействие как «нисходящего», так и «восходящего» потоков! Более того, любые ошибки или сбои при передаче пакетов (неверный порядок, потеря данных...) вызовут дополнительную задержку, и именно поэтому для игры намного важнее иметь «безошибочное», пусть и более медленное соединение!

Поясним эту ключевую мысль немного подробнее.



Net Medic наглядно представит качество и скорость установленной связи.

Наш модем устанавливает соединение с модемом провайдера по протоколу с коррекцией ошибок. Каждый переданный блок проверяется на соответствие оригиналу, и если замечена неточность, то модем запрашивает повторную передачу информации. Что требует времени, а значит, растет и лаг. Для закачки файлов или серфинга это обычно незаметно, так как в итоге все равно достигается более высокая пропускная



Несмотря на номинально высокую скорость связи на плохой линии игра невозможна. Передача данных идет с перерывами на несколько секунд, и вы неминуемо будете убиты!

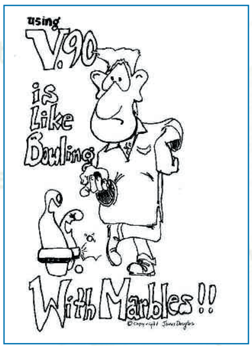
способность канала (на **V.90**), чем при полном отсутствии ошибок передачи и более медленной связи (например, на **V.34**). Играм же, как мы выяснили, требуются небольшие по размеру и частые обмены данными. В таком режиме пропускной способности заведомо хватит, а вот ошибки и связанные с ними повторы могут сделать игру невозможной...

Что же делать? Решение звучит немного парадоксально: если вы чаще играете в Интернете, чем путешествуете в нем, а телефонная линия не идеальна, то для ускорения игр стоит подумать об... ограничении скорости связи (сверху) и даже об отказе от **V.90**. Но об этом чуть ниже...

МОЯ ПЛОХАЯ ТЕЛЕФОННАЯ ЛИНИЯ?

Еще одной причиной игровых неудач может стать... сам канал связи. Дело в том, что высокоскоростные протоколы требуют почти абсолютного отсутствия шумов и импульсных помех в линии. Зашумленность канала выражается отношением сигнал/шум (**SNR, Signal/Noise Ratio**) и измеряется в особых логарифмических единицах — децибелах (**dB**). Чем больше у нас децибел, тем меньше зашумленность линии и, соответственно, выше скорость, на которой могут соединиться модемы на таком канале.

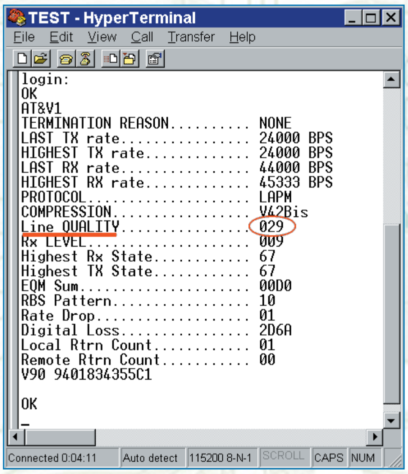
http://www.gameland.ru
#20(77), ОКТЯБРЬ 2000



«V.90 так же эффективен, как игра в боулинг крошечными мраморными шариками!»

Для скорости 2400 минимально допустимый SNR всего 14 dB, а, например, для 19200 — уже 30 dB. Таким образом, понятно, что если SNR линии около 30 dB, то даже V34 не даст приличной скорости. А о V.90 можно и не вспоминать...

Чтобы избавить себя от бесплодных попыток установить связь на неподходящей для данной линии скорости, соотношение уровней полезного сигнала и шумов можно и нужно измерить! С высокой точностью это делают специальными



Некоторые модели модемов выдают лишь скудную статистику соединения. То ли дело 3Com/USR!

приборами на стандартных нагрузках и т.п. Однако и наш модем (особенно производства 3Com/USR...) тоже может определить SNR, пускай и не столь точно. Зато эта величина будет получена именно для нашей линии, конкретной нагрузки и в самых реальных условиях соединения. На самом деле модем автоматически определяет не только уровень шумов, но и эхо-отклик, количество сбоев и многое, многое другое, по результатам чего устанавливает, например, скорость связи (протокол) и величину сигнала в линии. Всю эту информацию полезно «вытащить наружу», расшифровать и, проанализировав, разобраться, насколько хороша наша линия и какие скорости оптимальны для серфинга, а какие для игр.

Как извлечь информацию из модема? Для 3Com/USR это делается достаточно просто.

Существуют специальные **AT-команды**, по которым модем выдает нужные нам сведения (здесь и далее все примеры — для внешнего и довольно пожилого USR Sportster'a, каковой стоит у автора. Если у вас другая модель, уточните команды в руководстве пользователя или на сайте производителя — С.Д.).

Вводить команды надо прямо во время сеанса связи или сразу после него, но строго до переинициализации модема, иначе все данные сбросятся!

Нам потребуются две команды:

ATI6 — диагностика связи,
ATI11 или ATY11 — статистика соединения.
(на более современных моделях 3Com/USR ATY11 дает амплитудно-частотную характеристику соединения; в моделях на чипсете Rockwell статистику можно получить по AT&V1).

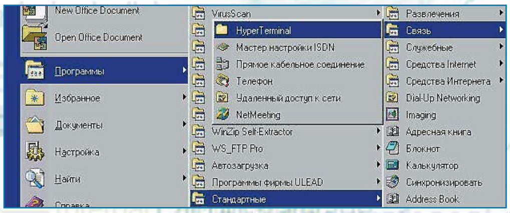
ПРОВЕРЯЕМ *КАЧЕСТВО* ЛИНИИ!

СОВЕТ: установить соединение можно с любым провайдером (даже не зная логина/пароля или используя демо-вход) и, проверив таким образом качество связи с разными ISP, выбрать для себя оптимальный вариант подключения.

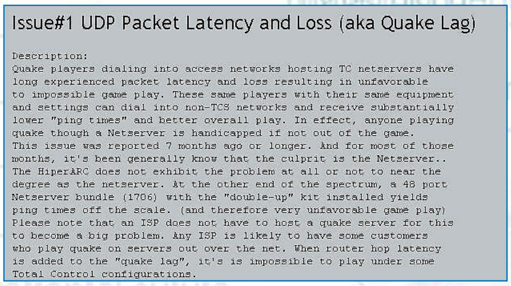
Для установки связи, чтобы иметь возможность подавать команды, воспользуемся любой терминальной программой, например, HyperTerminal из комплекта Windows.

Опишем процедуру тестирования, чтобы ни у кого не возникло сложностей.

1 Запускаем HyperTerminal (обычно из папки C:\Program Files\Accessories\HyperTerminal).



Подать команды модему можно из любой терминальной программы (Hyper Term).



Issue#1 UDP Packet Latency and Loss (aka Quake Lag)

Description:
Quake players dialing into access networks hosting TC netservers have long experienced packet latency and loss resulting in unfavorable to impossible game play. These same players with their same equipment and settings can dial into non-TCS networks and receive substantially lower "ping times" and better overall play. In effect, anyone playing quake though a Netserver is handicapped if not out of the game. This issue was reported 7 months ago or longer. And for most of those months, it's been generally know that the culprit is the Netserver.. The HiperARC does not exhibit the problem at all or not to near the degree as the netserver. At the other end of the spectrum, a 48 port Netserver bundle (1706) with the "double-up" kit installed yields ping times off the scale. (and therefore very unfavorable game play) Please note that an ISP does not have to host a quake server for this to become a big problem. Any ISP is likely to have some customers who play quake on servers out over the net. When router hop latency is added to the "quake lag", it's is impossible to play under some Total Control configurations.

Как выясняется, не у каждого провайдера стоит оборудование пригодное для скоростной игры в Интернете.

2 На предложение создать новый сеанс жмем «**Отмена**» и попадаем в окно, в котором и будем вводить команды.

3 Сбросим модем командой **ATZ** (команды набираются слитно, без пробелов, ввод завершается нажатием клавиши **Enter**). Отклик — **OK**. Набираемую команду может быть не видно, если это нервирует, включите экранное эхо — ATX1.

4 Набираем номер провайдера — **ATDPnnnnnnn** (**n...n** — это телефон провайдера).

5 После соединения мы увидим в терминальном окне приглашение на вход («**логин**» или сразу «**пароль**»). Приглашение игнорируем и переключаем модем в командный режим, введя **+++** (переключение происходит с паузой, обычно около 1-2 секунд). Отклик — **OK**.

6 Вводим команду **ATI6I11** и получаем нужную нам информацию о текущем соединении.

7 Повторяем процедуру еще несколько раз, чтобы получить средние значения параметров связи.

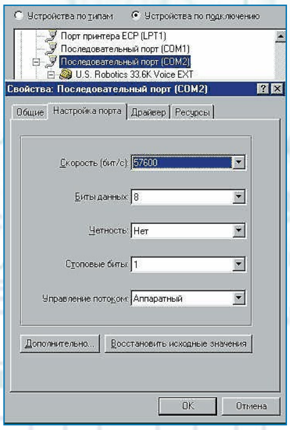
ЧТО *СКАЗАЛ* МОДЕМ?

Как расшифровать полученную информацию?

Прежде всего обратим внимание на шумы; как мы помним, это параметр SNR. Если он ниже 35, то о V.90 лучше забыть, если SNR 37 и выше, то это повод для оптимизма.

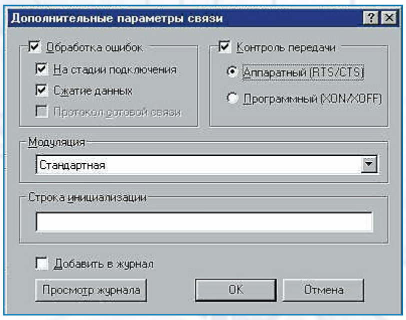
Затем ищем **Blers** (**Block errors**, ошибки в блоках данных/протокола) и **Link Naks** (отсутствие подтверждения приема блоков). Если блоковых ошибок много, то проблемы в работе модема связаны, скорее всего, с телефонной линией. Чрезмерное количество **Blers** при малом времени на линии характерно для старой, декадно-шаговой АТС. А такая АТС, между прочим, злейший враг высокоскоростной связи...

Другие параметры не менее интересны. **Speed** (скорость) укажет, на какой скорости работают приемник/передатчик модема (надеюсь, никого не удивит, что они у них разные? Более того, на V.34 передатчик может работать быстрее, чем на V.90!). **Recv/Xmit Level** — уровни принимаемого/передаваемого сигналов. Чем больше по модулю полученные числа, тем меньше уровни сигналов и хуже SNR, но зато меньше эхо в линии. Эти величины не постоянные, и модемы, устанавливая связь, самостоятельно подстраивают их. **Near Echo Loss** — уровень падения локального эха. Чем



Проверьте соответствие установок порта скорости модема.

больше это число, тем лучше, так как ниже уровень эха. Однако именно этот параметр не так важен, поскольку ближнее эхо гасится модемом почти полностью ввиду отсутствия искажений сигнала. **Far Echo Loss**, соответственно, уровень падения дальнего эха. И это более важный параметр — ведь дальнее эхо (длинная петля) гасится хуже: искажения на линии меняют исходный сигнал, и в итоге после гашения его «длинного эха» остается шум. Естественно, чем ниже уровень **Far Echo Loss** (больше число), тем ниже уровень остаточного



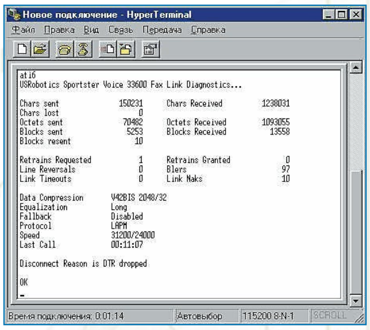
Еще раз уточните установки модема.

шума и выше скорость. При уменьшении выходного сигнала модема уровни ближнего и дальнего эха будут, естественно, ниже, и повысится эффективность механизма эхогашения.

СОВЕТ: улучшить согласование модема и линии иногда помогает включение в разрыв провода перед модемом сопротивления 50-260 Ом (заодно лечатся проблемы с неверным определением сигнала «Занято»).

Если ваш модем по ATY11 выдает амплитудно-частотную характеристику (в виде двой-

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)



Статистика связи по V.34 на обычной московской линии (АТС 433). Обратите внимание: скорость передатчика равна скорости передатчика на V.90!

ного столбца цифр частота/уровень), то можно оценить качество линии и с этой стороны. В диапазоне 300-3300 Гц разброс сигнала должен быть в пределах 3-4 дБ.

А КАКОЙ ПРОВАЙДЕР САМЫЙ ИГРОВОЙ?!

Наверное, многие геймеры замечали, что с одним ISP игра идет неплохо, тогда как с другим, даже при более высокой скорости соединения, игра не клеится, вечно душит лаг!

При этом мало кто грешит на провайдера, чаще ругают Сеть или перегруженный сервер — мол, неудачное место боя. И хотя это и не афишируется, кое-кто из провайдеров действительно может стать причиной игровых неудач. При этом оборудование таких «**неигровых ISP**» работает вполне исправно и показывает прекрасные результаты для закачки файлов или серфинга в Интернете, но... их маршрутуризаторы заметно тормозят на **UDP** потоках, характерных для **Quake-подобных** игр.

Удивлены? Увы, в России мало обсуждают эту проблему, мы вообще народ терпеливый, а вот за рубежом не так давно распространялись открытые письма раздосадованных и замученных геймерскими жалобами провайдеров с описанием проблем и длинными списками неудачной аппаратуры.

Понятно, хотелось бы избежать таких совсем уж непредвиденных сложностей, да не так уж и просто узнать марку маршрутуризаторов провайдера (разве только они сами похвалятся?)... На всякий случай приведем примеры чаще всего ругаемого «неигрового оборудования» — **3Com x2/V.90 Netserver Total Control, Lucent/Livingston Portmaster 3's...**

А вот заведомо хороши в плане игр провайдеры, использующие маршрутуризаторы **Ascend** или те же **3Com-овские**, но более новые **HiPer'ы...**

Еще один «тормоз» (потенциальный), связанный с провайдером, это установленная им «величина пакета», которыми идет обмен информацией. Величина эта не произвольная, согласуется она между пользователем и провайдером в процессе установки связи. Согласование идет на основе принятых в операционных системах значениях **MTU** (**Maximum Transfer Unit**, Максимальная Величина Передаваемой информации). Если величины **MTU** совпадают, то проблем — нет, а если не совпадают, то за основу берется меньшая из двух, и пакеты иной величины (как большей, так и меньшей) фрагментируются с тем чтобы «влезть» в установленные рамки, а затем, на выходе, заново «собираются». Это отнимает заметное время, особенно при напряженном трафике, что и вносит заметный и нехороший вклад в лаг!

В **Windows** вплоть до **95 OSR2** для **MTU** по умолчанию выставлялось значение 1500 байт, в более поздних версиях по умолчанию для скоростей ниже 128 кбод — уже 576 байт (соответствует наиболее распространенному значению для Интернета). Так что проверьте, какую **MTU** выставил ваш провайдер (возможно она меньше 576-ти, например, 512) и отрегулируйте себе такую же.

Сделать это можно вручную в Реестре или специальными утилитами, например:

SpeedTec http://www.montanasoft.com/speedtec

TweakDUN http://www.pattersondesigns.com/tweakdun

НАЧИНАЕМ ДЕЙСТВОВАТЬ!

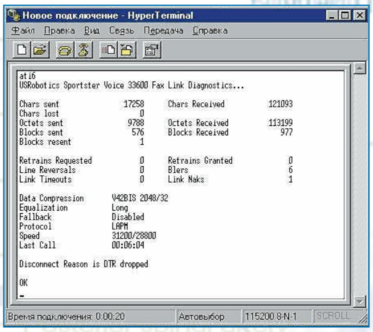
Предположим, мы смогли-таки отыскать провайдера с правильной аппаратурой, **MTU** у него оказалась стандартной и, хотя связь часто устанавливается на высоких скоростях, лаг в играх — значительный, наблюдаются перерывы в передаче данных, сигнал «**Занято**» определяется довольно уверенно.

При этом тесты линии дали следующие результаты:

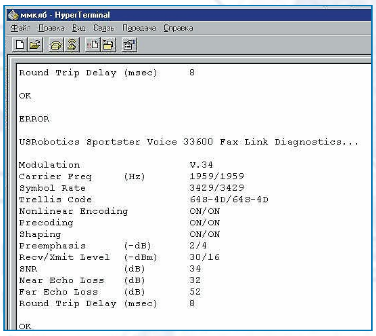
1. Скорость связи 31200-48000.
2. SNR колеблется около 35 дБ.
3. Частотная характеристика показывает, что уровни сигнала на частотах 3300 Гц и 3750 Гц отличаются на 22-25 дБ.
4. Количество сбоев в приеме блоков доходит до 5-6 за минуту.

(По секрету, такая линия — довольно тривиальный для Москвы случай.)

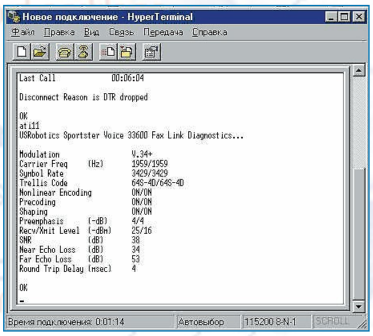
По всем правилам военного искусства оптимизацию игровой связи с Интернетом надо вести двумя методами — технологическим и программным. Под «технологическим» будем понимать улучшение защищенности канала связи (телефонная линия + модем + компьютер) от разнообразных внешних помех, а под «программным» — настройку модема под конкретные условия связи.



Статистика связи по V.34+. Обратите внимание: скорость передатчика выше скорости передатчика на V.90 на этой же линии!



Не самое удачное соединение...



Модем вытянул из неважной линии все что смог! Результат уверенный V.34+. Игра возможна!

НАЧНЕМ С ТЕХНОЛОГИИ

Прежде всего отследите путь и проверьте качество провода, связывающего модем с телефонной сетью. Если перед модемом включены телефонные аппараты (особенно питающиеся от телефонной сети, то есть горит огонек, а батареек-то в телефоне нет...), то это — плохо! Если провод — обычная двужильная поливинилхлоридная «лапша» — это тоже плохо! Если на проводе скрутки — это вообще никуда не годится!

Придется все переделать. Продумайте новую разводку так, чтобы первым в телефонное гнездо на входе в квартиру включался именно модем, а уж в его выходное (коммутируемое) гнездо — все остальные аппараты. Тогда модем, занимая линию, автоматически отключит потенциальные источники помех. Если так сделать не удается, поставьте блокиратор, отключающий все, как только модем «снимает трубку». В крайнем случае, можно использовать обычный выключатель типа тумблер...

Саму линию (по крайней мере, до модема) лучше всего переложить витой парой, можно экранированной (чего уж там — **CAT5**, четырехжильный; экран заземлить на щитке, на входе в квартиру). Это позволит максимально снизить электромагнитные наводки. Поверьте, это достаточно важный момент, поскольку разнообразных излучений, помех и полей в нашей жизни все больше. Вот пример из московской практики:

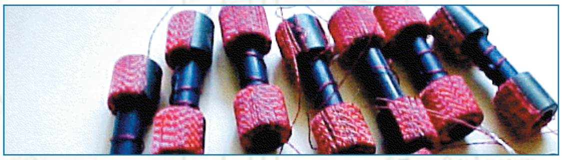
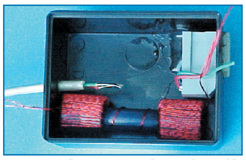
«...Поставили телефонную станцию, а хозяева жалуются — радио слышно! Стал разбираться... Оказалось, что близко находится радиостанция FM, да и сотовые телефоны неподалеку тоже помогали! Лечение простое: поставил **LCL** фильтры с обоих концов всех подобных линий, и вылечилось!»

Случай описал мне **Serj**, автор исследования по предотвращению проникновения помех в наши модемы. Конечно, описанное выше для обычного юзера — ситуация редкая, но если у вас явные наводки на провода, то не поленитесь заглянуть на **http://www.ixbt.ru/win/comm/modem-filter.html** — схемы непростые, но проверенные практикой и эффективные.

Для тех, кто не осилит сложную самоделку, можно порекомендовать дополнить модем фильтром радиочастот, аналогично описанному у **http://ky-filters.com/filters.htm**. Такую вещицу можно найти в Митино или даже сделать самостоятельно (пара никель-цинковых ферритовых колец, на них по двадцать витков литцендрата по 5-10 жил да пара телефонных разъемов).

Программную подстройку начнем с компьютера. Точнее с драйверов для коммуникационного оборудования — они должны быть самыми свежими, не поленитесь проверить! Затем, если модем внешний и будет работать на 33600, то «его» **COM** порт установим на 57600 байт/с, а если на 56К, то на порту ставим 115200. Такие же значения выставляем и для «Наибольшей скорости» в **Панель управления>Модемы>Общие>Свойства**. Если модем поддерживает, то обязательно задаем аппаратный контроль передачи (...**Общие>Свойства>Подключение>Дополнительно**).

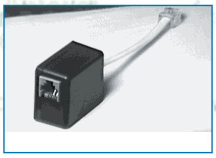
Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Ферритовые кольца, дроссели и фильтр (вид изнутри).

Теперь вспомним о результатах нашего тестирования телефонной линии. **SNR** равное 35 дБ говорит о том, что протокол **V.90** будет работать весьма посредственно. И действительно, скорость связи колеблется в довольно широких пределах, не достигая максимума. Косвенным подтверждением того, что данная линия не годится для самого скоростного протокола, послужат данные амплитудно-частотных измерений. Мы не зря выделили две верхние частоты — 3300 Гц и 3750 Гц. Дело в том, что ни один из 56k протоколов (**x2**, **Flex** или **V.90**) не заработает, если сигнал на своем пути претерпит более одного преобразования из аналоговой в цифровую форму.

Надежным индикатором такого преобразования как раз и является разница в уровнях сигнала на двух указанных частотах! Если она 25 и выше, то это указывает на более чем одно преобразование или иное серьезное несоответствие линии высокоскоростным стандартам. Значение немного ниже или равное 25 говорит, что V.90 возможен, но связь будет плохая, с низкой пропускной способностью (замирания, ошибки). И лишь разность уровней 18 и ниже говорит о приемлемом качестве канала...



Готовый фильтр

Для нашей линии диагноз очевиден — для игр от **V.90** лучше отказаться, ограничившись **V.34** (**V.34+**) и скоростями 31200-33600. Остается претворить это решение в жизнь. Делается это занесением определенных значений в регистры модема и записью изменений в постоянную память **NVRAM** (по команде **AT&W**) или добавлением параметров в строку инициализации модема (**...Общие>Свойства>Подключение>Дополнительно**).

В модемах **3Com/USR** за скорости связи отвечают регистры &Un и &Nn (где **n** от **0** до **39**), причем **&U** — за наименьшую, а **&N** — за наивысшую скорости. Для выбранных значений скоростей зададим им **19** и **23**, соответственно.

Можно и не вносить изменений в настройки модема, а воспользоваться утилитами, контролирующими установленную скорость связи и перезванивающими в случае ее несоответствия. Посмотрите, например, вот эту — **ConnectPro http://www.slip.net/~rain/connect.**

И не жалейте о временно утраченных 56K. Как вы помните, игра, в отличие от той же закачки файлов, создает два примерно равновеликих потока данных от компьютера в Интернет и обратно, а на 56K «восходящему» потоку зачастую достается меньшая пропускная способность линии, чем на **V.34**. Поэтому связь с новыми параметрами наверняка будет более надежной и быстрой. Удачной игры!

СИ-ONLINE

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

ВОПРОСЫ *И* ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

В: Давно мечтал о создании клана, и вот теперь он у меня есть! А что за клан без собственного Интернет-ресурса?! Нашел в одном из старых выпусков **Online'а** список бесплатных серверов, где можно опубликовать веб-страницу. Зарегистрировался на **i-connect**, после чего, войдя как зарегистрированный пользователь, нигде не нашел и намека на то, как издать свою страницу. Я чайник по использованию Интернета и поэтому прошу помощи у вас...

О: *Что ж, свой клан — отличное начало для сетевой жизни. Но вам, по собственному признанию, «чайнику», советую завести место под ресурс на более адаптированном к новичкам сервере. Например, на* ***http://www.boom.ru****, я считаю его самой доступной и интуитивно понятной* ***web-хостинговой*** *системой. После создания аккаунта на Boom.ru вам немедленно предложат сделать страничку, не выходя из Сети. Просто зайдите в раздел «файлы» и закачайте туда необходимые данные. Конечно, такая страничка получиться шаблонной (по форме), но ничто не мешает впоследствии изменить ее по своему вкусу. На сайте куча инструкций и хорошая, отзывчивая служба поддержки, так что, думаю, проблем у вас не возникнет. Удачи!*

В: Купил «**Страну Игр**» **№75** (с диском) и захотел поиграть в бесплатный онлайновый ролевик **The 4-th Coming**, но у меня стоит **Windows 2000**, и игра отказывается запускаться (пишет, мол, поддержка **W2K** будет в более поздних версиях). Можете подсказать, есть ли способ все-таки заставить ее работать?

О: *Да, проблема совместимости действительно есть. Решается она двумя путями. Как сообщили разработчики,* ***Vircom Interactive****, последний патч для* ***Windows 2000****, устранил все сложности с запуском* ***The 4-th Coming****. Так что рекомендуем его установить и насладиться игрой. С другой стороны, если ты сторонник «профессиональных» операционных систем, то знай — под* ***NT 4*** *игра идет без каких-либо сложностей.*

В: У меня маааааленький вопросик — нашел на диске одного из последних номеров **Страны Игр** мод для **UT**. Так вот, что мне делать с файлом ***.umod**?! Как и сказано в статье, я кликаю на нем два раза, и... появляется окошко «**Открыть с помощью...**» и предлагается выбрать, с помощью чего мы хотим открыть этот файл. И что мне делать дальше?!

О: *Если* ***Unreal Tournament*** *установлен правильно, то этот тип файлов* ****.umod*** *(«модули»* ***Unreal Tournament****) автоматически ассоциирован с приложением* ***Setup.exe*** *в системной директории игры, например,* ***C:\UnrealTournament\ System****. Поскольку* ***Windows*** *выводит окно с запросом, такая связь у тебя отсутствует. Попробуй задать ее самостоятельно, вручную — через ассоциацию расширения файлов с программами. В проводнике Windows найди* ***Вид>Свойства Папки>Типы файлов*** *и воспользуйся кнопкой «****Новый тип****»...*

В: Пишу я вам из Тбилиси (Грузия). Дело в том, что в Тбилиси нет ни одного игрового сервера. Я и несколько моих товарищей решили эту ситуацию исправить. Не могли бы посоветовать, где можно найти полезную информацию о том, что для этого требуется (тип сервера, программное обеспечение, защита, телефонная линия). Не могли бы вы помочь? Кстати, ваш журнал у нас в Грузии очень популярен...

О: *Наиболее правильный путь — это с самого начала «строить» комплексный игровой ресурс, включающий универсальный игровой и чат сервер, посвященные проекту странички в Интернете, обязательно — боевой Клан, новости, форумы и т.д. и т.п. Плюсов такое комплексное решение имеет много. Универсальный сервер расширяет игровую аудиторию, чат привнесет в сетевую жизнь важнейший элемент — непосредственное общение, странички и клан — сплотят активных членов «инициативной группы», а объединение геймеров-владельцев послужит к тому же отличным стимулом всем остальным появляться на сервере и сражаться с Кланом.*

Конечно, можно попробовать более легкий путь — использовать встроенные во многие игры серверные возможности. Но тут много минусов — ограничения по нагрузке и возможностям общения, привязка к одной конкретной игре и, следовательно, сужение потенциальной аудитории и т.п. Потому все-таки более верно обратиться к другим, давным-давно развивающимся в Интернете проектам, например, к игровой системе ***Kali*** *(****www.kali.net****) или ее менее известному аналогу* ***Kahn*** *(****www.stargatenetworks.com****). Их сервера доступны почти любому объединению геймеров как в финансовом плане, так и в «железной» части. Базовая версия сервера* ***Kali*** *обойдется всего в 100 долларов в год, при этом обеспечена поддержка современным и абсолютно всем популярным старым играм, отличный чат, население — до 400 посетителей одновременно, гибкий контроль посещений (по маскам* ***IP*** *адреса, доменам, доступ для определенных* ***IP*** *адресов), умеренные требования к железу и линии связи.*

И, между прочим, определенный престиж — ведь у вас будет первый в Грузии сервер ***Kali****.*

В общем, рекомендую эту старейшую игровую систему. К тому же, часть затрат можно компенсировать, а если повезет, то и немного заработать — помогая своим пользователям оплачивать пожизненную регистрацию их клиентов ***Kali*** *(около 20-30 долларов).*

В: Есть игры, в которых нет консоли, а она нужна — например, поиграть по модему хочется...

О: *Попробуйте дописать в ярлык к имени запускаемого файла что-нибудь типа «****-dev****» или «****-console****», или «****+dev****»... — много игр «клюет» на такую команду. В* ***StarCraft*** *— зайдите в меню* ***multiplayer*** *и ищите консоль там.*

В: Не могу установить Сервер удаленного доступа. Много раз пробовал устанавливать — он пишет, что установлен (галочка стоит!). Устанавливал десятки раз, но не выходит... (**NOX — nox@urai.ru**)

О: *Определенных советов дать невозможно. Это, скорее всего, глюк* ***Windows****. Если вы последний раз запускали программу uninst.exe из директории* ***C:\Windows*** *полгода назад (стирает систему с компьютера), то советую сделать это еще раз прямо сейчас. Желательно поставить «продвинутую» версию, типа* ***Windows Me****, главное — чтобы с другого диска!*

В: А есть ли еще какие-нибудь редакторы карт, кроме описанного вами недавно **Worldcraft**?

О: *Да, к примеру,* ***Quark****. Вышла уже 6-ая версия, но это пока еще* ***BETA****. Так что предлагаю взять 5-ую (полную...):*

качаешь раз:
http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?quark/minipy15b.exe;
качаешь два:
http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?quark/quark510.exe;
затем бежишь на:
http://dynamic.gamespy.com/~quark/download.php3 и выбираешь add-on для нужной игры (Q1, Q2, Hexen2, Heretic, Sin...);
вся информация о редакторе на:
http://dynamic.gamespy.com/~quark.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Станислав ВАСИЛЬЕВ

в сотрудничестве с www.3dnews.ru
3DNEWS

3dfx Voodoo5 5500

http://www.gameland.ru

Карта предоставлена компанией ISM

Дела бывшего лидера рынка игровых видеоакселераторов компании 3dfx за 1999-2000 годы складываются не лучшим образом. За первый квартал 2000 года потери составили $100 миллионов, из которых $66.2 миллиона 3dfx отдала на покупку GigaPixel (т.е. прямые инвестиции в будущий как воздух необходимый успех), тайловые решения которой возможно через год выведут 3dfx в прежние лидеры рынка. Но сегодня рано говорить о возможном возвращении лидерства на рынке 3D акселераторов для PC и Mac. Компания уже объявила о своем желании уйти с рынка готовых графических карт, для участия в котором некогда приобрела STB, и будет снова заниматься только разработкой и изготовлением чипов. Фактически, это вернет 3dfx к тому состоянию, в котором она находилась до появления Voodoo3 - первой карты, произведенной на мощностях купленной STB. Сегодня 3dfx предлагает конечному пользователю карты Voodoo5. Изначально задумывалось несколько конфигураций, направленных на различные сегменты рынка.

Voodoo5 6000. Старшая модель в линейке акселераторов 3dfx. Ожидаемое появление состоится в конце октября 2000. Плата будет скомплектована 128Мб памяти (!), в которой будут дублироваться текстуры для каждого из четырех чипов, данные T-Buffer и некоторые другие данные. Скорость заполнения V5-6K составит рекордные от 1.32 до 1.47 гигатекселя в режиме монотекстурирования и от 664 до 732 мегатекселей в режиме битекстурирования. Карта будет поддерживать T-Buffer эффекты, в том числе полноценное сглаживание, сжатие текстур по FXT1, работу с полноцветным буфером кадра и полноцветными текстурами, 24-х битный Z-Buffer, 8-ми битный буфер шаблонов (Stencil buffer). Чип VSA-100 поддерживает три основных 3D API на PC – Direct3D, OpenGL и Glide. Из функций акселерации DVD поддерживается конверсия планарных пикселей в сжатые. На карте установлен 350Mhz RAMDAC, что позволит использовать высокие частоты регенерации в самых высоких разрешениях. Модель 6000 выйдет только в AGP исполнении.

Voodoo5 5500 AGP и PCI отличаются от модели 6000 вдвое меньшим количеством памяти и чипов, соответственно – вдвое ниже Fillrate. Карты выпускаются как в PCI, так и в AGP исполнении. Кроме того, есть специальная модель карты для Mac. 3dfx долгое время добивалась включения платы в список продуктов для базового апгрейда систем G3 и G4 на сайте Apple Store, собираясь приурочить выход продукта к получению этого разрешения, но у Apple сейчас гораздо лучше завязки с nVidia, и компания давно тесно сотрудничает с ATi, поэтому предложение 3dfx не было встречено с оптимизмом.

Общим в серии Voodoo5 является чип VSA-100, на котором основаны платы. Подробнее о нем будет рассказано ниже. Кроме серии 6000 и 5500, на это чипе создается Voodoo4 4500, также в трех вариантах – AGP, PCI и PCI для Mac.

Основным отличием моделей друг от друга является количество установленных на плате чипов и памяти. Потенциальные покупатели ожидали, что сначала в продажу выйдет Voodoo4, карта – основанная на одном чипе и имеющая 32Мб памяти. Все получилось несколько иначе, и не совсем понятно, по каким соображениям на рынке первой оказалась Voodoo5 5500, а Voodoo4 4500 была объявлена буквально на днях. Приблизительная стоимость карты составит $180, что тоже нельзя обосновать, ведь по производительности Voodoo4 незначительно быстрее плат годичной давности. Относительно Voodoo5 6000 стало известно, что появление платы скорее всего произойдет к концу октября, в 30-х числах, но цена на 6000-ю модель останется слишком высокой – сказывается большой объем памяти на борту.

Ядром всех перечисленных карт служит чип VSA-100, название которого является аббревиатурой от «Voodoo Scalable Architecture». Scalable Architecture, что в переводе с английского означает «масштабируемая, расширяемая архитектура». Под расширяемостью подразумевается возможность установки нескольких чипов для параллельной работы, что и реализовано в Voodoo5 5500 и Voodoo5 6000. Кроме серии Voodoo, чипы используются в профессиональных продуктах Quantum3D, сверхдорогие решения Heavy Metal которой неплохо зарекомендовали себя у профессионалов. Теоретически будут доступны решения с 32-мя чипами. VSA является аналогом SLI на Voodoo2, с той лишь разницей, что, вместо половинок экрана, чипы рендерят изображение полосками различной ширины.

Теоретически использование такой технологии позволит при грамотной оптимизации драйвера добиться существенного прироста производительности, а на практике в некоторых играх пользователи сталкиваются с тем, что SLI режим работы Voodoo5 5500 медленнее, чем одночиповый режим. Если продолжать сравнение с Voodoo2, то нужно вспомнить, что одноплатных SLI решений на Voodoo2 практически не было. Были варианты с дочерними платами, но это очень далеко от того, что используется сегодня в Voodoo5. Благодаря тому, что Voodoo2 был внешней платой, которая подсоединялась специальным кабелем, при установке платы в систему значительно ухудшалось качество 2D графики и возникал эффект замыливания.

Это не было так заметно на популярных в то время домашних мониторах 14 и 15, а с распространением диагоналей от 17 и выше данный метод соединения стал неактуальным. Аналогичные проблемы испытывают сегодня владельцы аппаратных DVD декодеров, при которых работать в разрешениях свыше 1280x1024 с приемлемой частотой обновления просто невозможно.

Карта Voodoo 5 5500

Карта, которую мы получили, поставлялась в Retail варианте, т.е. сама плата, кабель питания (подключается в серый разъем, обеспечивает питанием вентиляторы и плату), CD диск с драйверами и утилитами и небольшого мануала. Коробку можно было сделать в два раза меньше.

Основные проблемы с картой могут возникнуть у владельцев слабых блоков питания и маленьких корпусов. Один из тестовых стендов был смонтирован в корпусе MidiTower, и карта не влезала в него до тех пор, пока не были сняты нижние жесткие диски.

Тестирование проводилось на стенде с Pentium III 500 & 700Mhz с 192Мб памяти под управлением ОС Windows'98.

Общие параметры VSA-100

* Содержит 14 млн. транзисторов, изготавливается по 0.25 мкм шестислойному технологическому процессу.
* Частота ядра 166Mhz.
* Архитектура: 2 пиксельных блока с 1 блоком текстурирования на каждом. Итого – 2 текстурных блока.
* Скорость заполнения одного чипа 166-332 мегатексела в режимах би/монотекстурирования, 166-332 мегапикселя в режимах би/монотекстурирования.
* Интегрированный 350 MHz RAMDAC.
* Поддержка рендеринга в полном цвете в разрешении до 2048x1536 с использованием полноцветных текстур с разрешением до 2048x2048
* 24-битный Z-Buffer
* 8-битный буфер шаблонов
* 128-разрядный интерфейс памяти SDRAM/SGRAM, не поддерживается DDR, один чип адресует до 64Мб.
* Поддерживается PCI 2.2 и AGP x2/4x, при этом не поддерживается AGP текстурирование.

3D часть VSA-100

* Поддерживается однопроходное мультитекстурирование, снижающее пиксельную скорость заполнения в два раза.
* Поддерживается трилинейная фильтрация за один проход и один такт, но не работает в режиме мультитекстурирования.
* Поддерживается рельефизация за один проход и один такт.
* Поддерживается попиксельный mip-mapping альфа смешение.
* Поддерживаются палеттизированные текстуры, табличный и попиксельный туман.
* Поддерживается режим передачи части вершин (triangle strips and fans).
* Поддерживается динамичное наложение текстур окружающей среды.
* Поддерживаются все основные режимы смешения текстурных цветов DirectX6 и 7, OpenGL 1.2.
* Поддерживаются технологии компрессии текстур DXTC в DirectX и FXT1 во всех API. Не поддерживается S3TC в OpenGL.

2D часть VSA-100

* Интегрированный RAMDAC 350Mhz.
* Система DVD-Assist (конверсия планарных пикселей в сжатые).
* Максимальное разрешение в 2D составляет 2048x1536 @ 85Hz.

Сразу бросается в глаза несколько интересных деталей. Прежде всего удивительно, почему чип производится по 0.25 мкм процессу. На этот вопрос специалисты 3dfx заявили, что используемый процесс производства чипов лучше 0.25 мкм процесса, использовавшегося nVidia и другими компаниями, позволяет увеличить выпуск годных чипов, что должно положительно сказаться на ценах на платы.

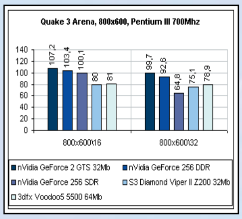
Как мы видим, этого не произошло. 3dfx до конца тянула с Voodoo5 5500, а старшие и младшие модели так еще и не увидели свет. И больше всего компания жаловалась как раз на некачественные чипы. Вскоре после выхода Voodoo5 5500 вся партия была отозвана ввиду наличия некоторых «неявных» ошибок.

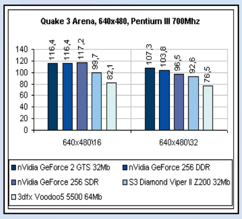
Следующей странной для сегодняшнего дня чертой является отсутствие T&L. Споры о полезности этой фичи ведутся по сей день. Существует класс пользователей, приверженных не результатам тестов, а марке продукта. Это как в автоиндустрии. Кому-то нравятся полноприводные Audi S6, а кто-то находит более симпатичными заднеприводные BMW. И, конечно, определенный класс привык к престижу и массивности Mercedes, который не променяет ни на какие спортивные изыски конкурирующих компаний. Такой негибкий подход порождает бесконечные флеймы со взаимными оскорблениями родственников, неконструктивным и предвзятым подходом к проблеме.

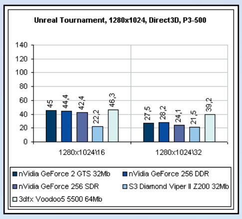
Сейчас к выходу готовится Microsoft X-Box. В приставке будет использоваться GPU nVidia, которая заработает на этом огромные суммы и еще более укрепит свои позиции. Что интересно, на PC 3dfx пришла с игровых автоматов, а nVidia эволюционирует с PC в игровые консоли.

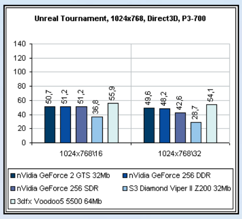
Уже официально объявлено, что с выходом X-Box многие PC девелоперы будут разрабатывать игры исключительно под эту платформу и потом портировать их на PC, а значит не будет никакого смысла не использовать T&L ядро. Фанаты 3dfx придумают много доводов против T&L – «сегодня он бесполезен, 3dfx все делает вовремя». Да, с одной стороны – такой подход совершенно нормален и понятен. Но! Результаты деятельности за последний квартал ужасающи. Покупка GigaPixel свела на нет весь доход. Компания продала больше карт, чем производят ASUS или Creative по отдельности (!), но если суммировать все дешевые тайваньские компании, занимающиеся производством акселераторов на чипах nVidia, то дела 3dfx на рынке перестают казаться сколько-нибудь успешными.

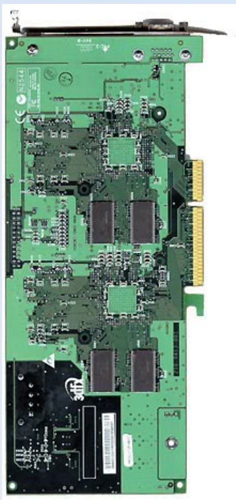
По аналогии вспоминается Aureal. До последнего момента компания анонсировала новый продукт SQ3500, выглядев-

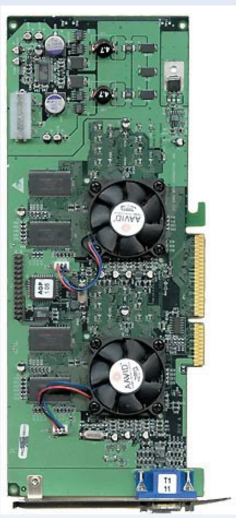












ший очень симпатично на фоне различных SB Live и будущих MX400. Сегодня Aureal уже нет. Часть инженеров ушла в вездесущую nVidia, а основная масса работает на бывшего конкурента – компанию Creative, чьи карты так ругали PR-щики Aureal. 100% совпадающая ситуация. Но нам не хотелось бы, чтобы 3dfx ушла с рынка. Это будет настоящая катастрофа для рынка видеоакселераторов и никак не сулит нам постоянный прогресс и снижение цен.

Антиалиасинг. А стоит ли овчинка выделки?

Когда Voodoo5 5500 существовал только в прототипе и показывался узкому кругу лиц, в свет выходили заметки примерно в таких тонах: «Это величайший прорыв в графике со времен изобретения 3D акселератора», «Такого качества не дает ни одна технология», «3dfx совершила революцию». И что? Карты пришли в Россию, нам удалось посмотреть на хваленый антиалиасинг в работе. Скажем честно, это разочаровывает. Конечно, все обещанное на месте, но революционность, прорыв, супер-пупер-мега технология? Нет... Когда видишь на экране Ванду в демке nVidia или Raven из X-Box, понимаешь, что такой работы аниматоров и 3D-дизайнеров в реальном времени еще полгода назад увидеть бы не удалось. Даже мощнейшие процессоры того времени не справились бы с трансформацией и освещением того массива полигонов, что весело скачет или томно сидит на экране. А сглаживание... Отошел от монитора на два метра, и уже почти невозможно определить, сглаженное изображение или нет. По качеству антиалиасинг nVidia и 3dfx отличается вовсе не так сильно, как настаивают PR-щики 3dfx. При настройках по умолчанию Voodoo5 действительно лучше сглаживает яркие границы и линии, чем GeForce. Проблема в другом. Если игра имеет хоть сколько-нибудь заметную динамику, заметить различия между антиалиасингом GeForce и Voodoo5 вы не сможете. Для эксперимента мы показывали статические отличия группе людей, не занимающихся 3D-графикой, то есть простым игрокам, а затем заставляли их присмотреться к игре в динамике, переключая монитор между двумя компьютерами с GeForce 2 GTS и Voodoo5 5500. Правильно, почти никто не угадал. Так стоит ли разводить воду только из-за того, что на скриншотах одного акселератора линии сглажены лучше, чем на другом?

Отличия между антиалиасингом Voodoo5 и GeForce 2 GTS можно сделать более резкими, изменить LOD Biasing Voodoo5. При изменении этого параметре уходящие вдаль прямые элементы текстур масштабируются правильно, и что самое отрадное, не возникает эффекта, называемого underfiltering. Другим вопросом становится производительность, значительно снижающаяся при включении антиалиасинга. Скорость падает весьма значительно. В Сети находятся пользователи, которые говорят, что если использовать 16-ти битный цвет и сглаживание, можно получить достойные результаты. Эта точка зрения нам непонятна. Если мыслить логически, использование сглаживания ведет к большим потерям скорости. При этом сглаживание является технологией, улучшающей качество. Но 16-ти битный цвет качество снижает, так же как и билинейная фильтрация, так же как и меньшее разрешение. Так зачем снижать одно качество, чтобы улучшить другое? А с максимальными настройками Voodoo5 откровенно не тянет, впрочем, точно так же как и GeForce 2 GTS.

Не пришло еще время...

Проигрывание DVD

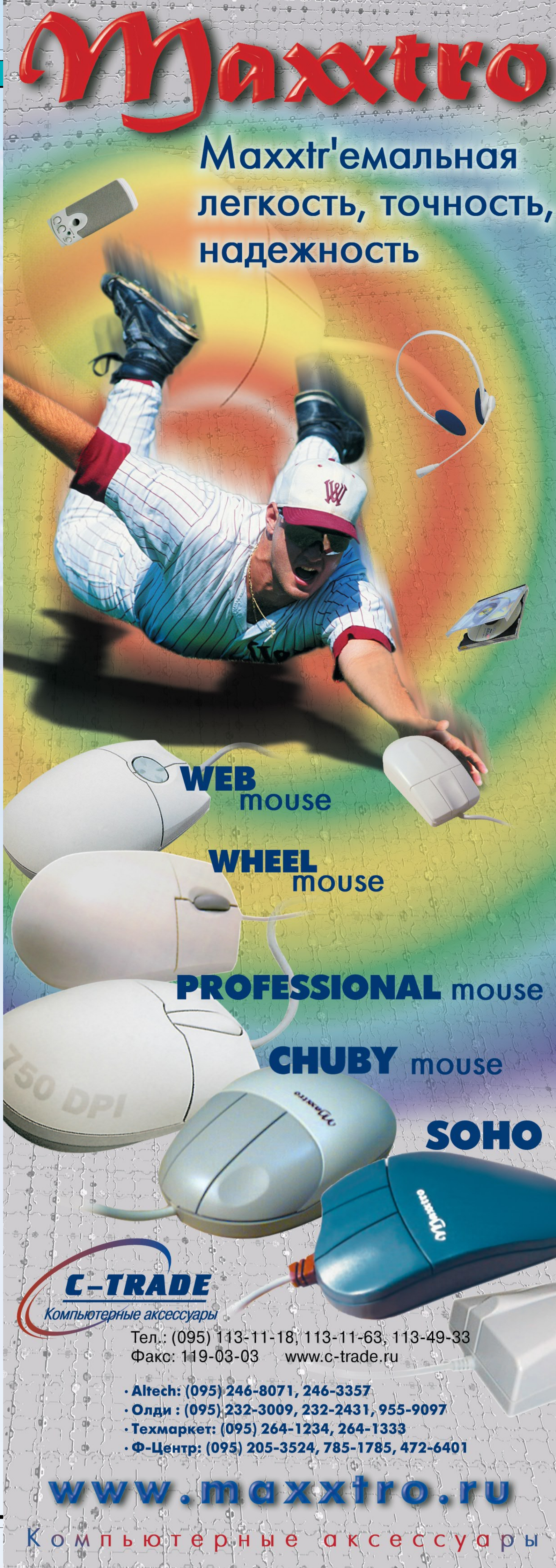
Мы проверили проигрывание DVD на основных софтверных декодерах и пришли к выводу, что обладателям мощных процессоров можно смотреть фильмы и без Motion Compensation. Загрузка процессора при этом весьма велика, и на динамичных сценах с большим битрейтом система не справляется.

Выводы

К сожалению, 3dfx так и не представила на рынок продукт, который сумел бы поколебать все более упрочняющиеся позиции nVidia. Выход Voodoo5 6000 через несколько недель тоже не решит проблему. Карта будет стоить неимоверных денег и при этом обладать всеми минусами Voodoo5 5500.

На фоне продуктов ATi и nVidia карта Voodoo5 5500 смотрится бледно. Наконец обретя то, что было у TNT еще два года назад, продукт 3dfx так и не получил богатого списка «фич», его достоинства сомнительны, инновации никем не поддержаны, а цена завышена.

СИ-ЖЕЛЕЗО





BALDUR'S GATE II

Юрий Поморцев

Baldur's Gate II, как и ее предшественник, является игрой чрезвычайно сложной, запутанной и просто-таки титанической по размерам. Навряд ли вам удастся расправиться с ней меньше, чем за 80-90 часов. Ну а наше подробное прохождение наверняка поможет в наиболее трудных ситуациях...

ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 1

ПОНЕМНОГУ ОБО ВСЕМ

1 Игра поддерживает разрешения более заявленного 800x600, однако разработчики постоянно напоминают, что никакой гарантии за работоспособность режимов высокого разрешения они не дают. И, тем не менее, практика показала, что все благополучно функционирует — по крайней мере, на нескольких тестовых машинах эксперименты прошли гладко. Поэтому смело запускайте программу **BGConfig**, выбирайте раздел **Graphics**, отметьте галочкой раздел **Unlock Mode** и выбирайте желаемое разрешение. Главное — было бы достаточно видеопамяти и поддерживал бы режим монитор.

2 Максимальный уровень каждого из классов при заданном ограничении на опыт (2.950.000 очков) равен:

Fighter 19
Paladin 17
Ranger 17
Wizard 17
Cleric 21
Druid 14
Thief 23
Bard 23
Sorcerer 17
Monk 21
Barbarian 19

3 Наиболее полезные клавиши (по умолчанию):

Пауза — пробел
Экран инвентаря — I
Экран персонажа — R
Вернуться к игре — G
Экран журнала — J
Экран карты — M
Экран заклинаний мага и колдуна — W
Экран заклинаний клирика и друида — P
Экран настроек — O
Скрыть/восстановить все интерфейсные панели — H
Скрыть/восстановить правую интерфейсную панель — U
Скрыть/восстановить левую интерфейсную панель — Y
Окно чата (только в многопользовательской игре) — T
Местонахождение группы — X
Быстрое сохранение — Q
Включение/выключение AI — A

4 Все предметы, не считая ключевых, исчезают через некоторое время, если их оставить лежать на земле. Тела убитых монстров/персонажей пропадают примерно через полдня (игрового времени, игрового...), в то время как предметы превращаются в ничто примерно через двое суток. Единственно надежным способом хранения является помещение предметов в сундуки, ящики, шкафы и пр. Квестовые предметы не исчезают никогда.

5 Вы можете импортировать героев из **Baldur's Gate** или **Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast**. Персонажи хранятся как в сэйвах, так и в экспортированных файлах (.chr). Так что если вы не стерли их, то добро пожаловать. К слову, все «взломанные» персонажи будут пересчитаны из лимита в 89.000 очков опыта.

6 В игре существует специальный компилятор скриптов, т.е. моделей поведения персонажей. Он находится в папке **script compiler** в директории с игрой. Там же лежит кратенькое руководство на 28 страничек...

7 Еще одна полезная утилита — **CharView.exe**, находящаяся в директории с игрой. Она позволяет просматривать все характеристики персонажа... но без возможности редактирования оных.

8 В **Baldur's Gate II** заклинания **sleep** и **hold person** не распространяются на участников отряда и нейтральных персонажей — это принципиальное отличие от предыдущей части. Сюда бы еще и **web**, но, увы, это было бы слишком хорошей жизнью.

9 В игре есть предметы, которые носят атрибут **rechargeable**, т.е. восстанавливают свои способности с течением времени. Как правило, это посохи, стреляющие заклинаниями. Отстреляв «боекомплект», посох восстановит его через определенное время.

10 В **Baldur's Gate II** сопротивляемость заклинаниям относится только к ВРАЖДЕБНЫМ спеллам. Позитивные заклинания, применяемые дружественными магами, никакого сопротивления не встретят.

11 За уничтожение не примкнувшего к отряду **NPC** не даются очки опыта.





❶❷ Режим паузы отныне распространяется и на экран инвентаря. НО! Есть исключение — игра автоматически будет снята с паузы во время боя, если вы попытаетесь сменить доспехи персонажа. Оружие, склянки и прочие мелочи — пожалуйста. Разработчики что-то твердят о балансе...

❶❸ Мастерство обращения с оружием распространяется ТОЛЬКО на оружие, которое персонаж держит в правой руке. Даже если бывалый воин будет обладать званием **swords grand master**, левой рукой он будет орудовать не лучше вора-новичка.

❶❹ За каждое успешное использование умения персонажем вся группа будет получать очки опыта.



❶❺ Регулятор уровня сложности работает следующим образом:

— **Insane**: все противники наносят удвоенные повреждения.
— **Hard**: все противники наносят в полтора раза больше повреждений.
— **Core rules**: стандартные правила, в точности повторяющие правила первой части игры за исключением деталей, относящихся к Третьей редакции.
— **Normal**: максимальное увеличение хит-поинтов; персонажей всегда возможно вернуть к жизни с помощью заклинания, все заклинания магов автоматически заносятся в книгу.
— **Novice**: то же, что и предыдущий пункт, плюс противники наносят вдвое меньше повреждений.

ВСЕ КЛАССЫ И ВСЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

BARBARIAN (AD&D Core Rules — 3rd Edition)

Варвар — здоровяк, предпочитающий работать руками и ногами. Впрочем, головой он тоже иногда работает, но все больше как таранным орудием. Отсюда логично вытекают и основные характеристики данного класса — сила, телосложение и ловкость. Зато нет никаких ограничений по части мировоззрения — полный диапазон от **chaotic evil** до **lawful good**.

До десятого уровня варвар получает **1d12** очков к максимальному значению хит-поинтов, а также небольшую прибавку к значению телосложения. Начиная с десятого уровня, хит-поинты растут несколько меньшим темпом, стабильно увеличиваясь на 3 единицы за уровень. В боевом стиле никак не ограничен — может сражаться одним оружием, двумя оружиями (в каждой руке) и оружием с щитом. Двигается со скоростью монаха (быстрее других классов) и неуязвим для ударов в спину (**backstab**). С 11 уровня получает 10% бонус против колющего, режущего и затупленного оружия, после чего этот параметр увеличивается на 5% за каждые 4 уровня.

Способен впадать в ярость (**Rage**). В таком состоянии варвар обладает полным иммунитетом к заклинаниям **charm person**, **hold person**, **fear**, **maze**, **confusion** и **drain**, а также получает **+2** к спас-броскам, **+4** к телосложению и **-2** к **AC** на 5 раундов. В ярость может впадать один раз за каждые 4 уровня в день.

Пенальти — варвар не может носить доспехи **plate mail** и **full plate mail**.

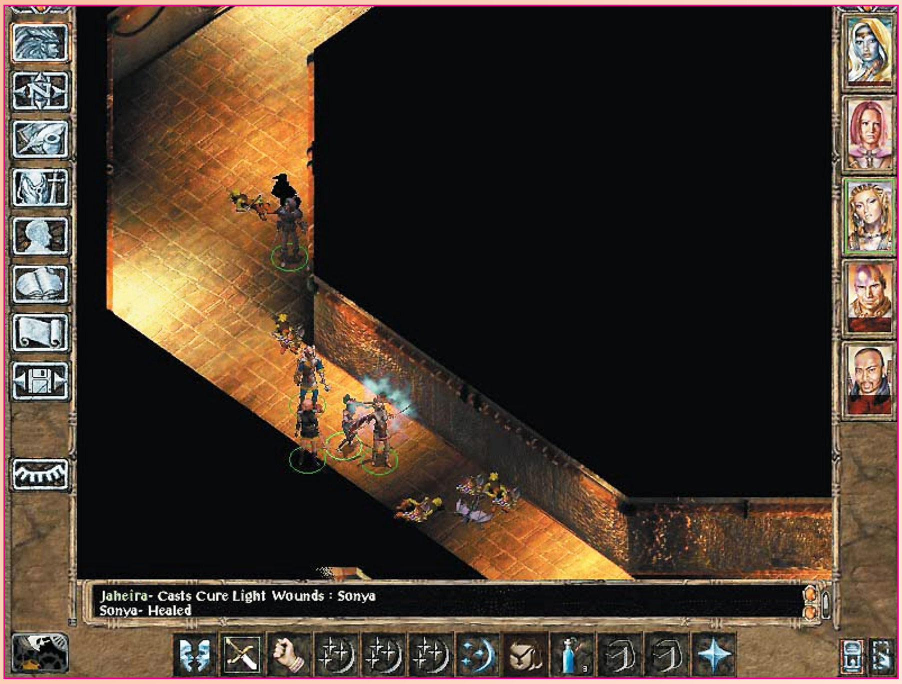
BARD (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Барды — скитальцы и романтики, поэты и певцы, что, впрочем, не мешает им подрабатывать себе на жизнь обчисткой чужих карманов. Но все же основное призвание барда — творчество.

Важнейшими характеристиками любого барда являются: обаяние — не менее 15 единиц, ловкость — не менее 12 единиц, интеллект — не менее 13 единиц. Бард обязан обладать нейтральным мировоззрением. Чтобы стать обладателем 10% бонуса к получаемому опыту, ловкость и обаяние должны быть не менее 16 единиц. До 11 уровня бард получает **1d6** единиц к максимальному значению хит-поинтов плюс бонус к телосложению, а начиная с 11 уровня — 2 единицы. За каждый новый уровень получает 20 очков, которые может потратить на развитие воровских способностей. По сравнению с другими классами наиболее быстро развивает параметр **lore** (знания), который позволяет идентифицировать предметы без применения заклинаний и специальных предметов.

Способности барда включают в себя некоторые способности воров, магические заклинания, а также сугубо профессиональное качество — исполнение песен. Боевая мелодия дает команде, в которой находится бард, 1 к попаданию, 1 к спас-броскам и 2 к морали.





Пенальти — бард не может пользоваться доспехами, за исключением кожанок и кольчуг (правда, не ограничен в выборе вооружения), и не пользуется щитом.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ:

Blade

Мастер по части обращения с оружием, будь то клинки или метательные ножи. Требования: обаяние — не менее 15 единиц, ловкость — не менее 13 единиц, интеллект — не менее 13 единиц.

В умении орудовать двумя клинками (**two-weapons proficient**) может набрать до трех единиц. Получает две специфических способности: защитную (**defensive spin**), уменьшая **AC** на численное значение уровня (но не ниже -10, разумеется!), и атакующую (**offensive spin**), получая на 24 секунды +2 к попаданию, +2 к повреждениям и +1 атаку за раунд.

Пенальти — половина очков для знания (**lore**) и обшаривания карманов, Кроме этого, способность к исполнению песен приравнивается к способности барда первого уровня.

Jester

Шут, кривляка, паяц, клоун — как вам будет угодно. Требования: ловкость — не менее 14 единиц, мировоззрение — хаотическое.

Обладает единственным уникальным умением — шутовской песней (**jester's song**), которая заставляет противника кидать спас-бросок +4 против магии. Если этот бросок провален, то враги получаю пенальти в виде заклинания **confusion**.

Skald

Скальд, древнескандинавский певец-поэт, слагающий эпические песни о славных походах и доблестных воинах. Специальных требований к специализации нет (только ограничения класса).

Бонусы скальда — +1 к попаданию и +1 к повреждениям. Специальная возможность — боевая песнь (**war chant**), которая до десятого уровня приносит +2 к попаданию, +2 к повреждениям и -2 к AC каждому спутнику барда. До двадцатого уровня — +4 к попаданию, +4 к повреждениям и -4 к **AC** каждому спутнику барда плюс невосприимчивость к заклинанию **fear**. После двадцатого уровня — +4 к попаданию, +4 к повреждениям и -4 к AC каждому спутнику барда плюс невосприимчивость к заклинанию **fear**, **stun** и **confusion**.

Пенальти — по сравнению с обычным бардом скальд в четыре раза хуже обчищает чужие карманы.

CLERIC (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Клирик — воинствующий священнослужитель. По сути — тот же воин, но со способностью применять магию, дарованную богами, и ограниченный в использовании колющего оружия, так как пресвитерам запрещено проливать кровь. Зато проламывать головы — сколько заблагорассудится.



Основной параметр клирика — мудрость; если он больше и равен 16 единицам, то священнослужитель получает 10% бонус к полученному опыту. Кроме того, заклинания 6 уровня подвластны клирикам с мудростью не менее 17 единиц, а максимального, 7 уровня, — не менее 18 единиц. В выборе мировоззрения клирик не ограничен. До 10 уровня получает **1d8** единиц к максимальному числу хит-поинтов, а после 10 уровня — по 2 единицы. Клирик может носить любую броню, но, как было сказано выше, применяет только затупленное оружие (дубины, булавы и др.).



Способность — отпугивание нежити (**turn unded**), присущая любому священнику. При успешном применении мертвечина либо разбегается, либо получает повреждения. Применяемые заклинания (семь уровней) даруются богами и носят оборонительно-лечебный характер, хотя в арсенале можно найти и несколько атакующих спеллов.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ (выбираются в процессе игры, после выполнения определенных квестов)

Priest of Helm (Watcher)

Классические клирики-воины. Требования: сила — не менее 14 единиц и мудрость — не менее 13 единиц. Способности: применение заклинаний **true sight** и **seeking sword** 1 раз на каждые 5 и 10 уровней (соответственно) в день.





Priest of Lathander

Требования: обаяние — не менее 12 единиц и мудрость — не менее 14 единиц. Способности: применение заклинаний **hold undead** и **boon of lathander** 1 раз на каждые 5 и 10 уровней (соответственно) в день.

Priest of Talos (Stormlord)

Требования: сила — не менее 13 единиц и мудрость — не менее 14 единиц. Способности: применение заклинаний **lighting bold** и **storm shield** 1 раз на каждые 5 и 10 уровней (соответственно) в день.

DRUID (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Друид — исконный обитатель лесов, живущий в тонкой гармонии с природой и предпочитающий подстраиваться под окружающий мир, нежели пытаться его изменить. Требования к классу: мудрость — не менее 12 единиц и обаяние — не менее 15 единиц. Если обе эти характеристики равны 16 и более единицам, то друид получает 10% бонус к набираемому опыту. В выборе мировоззрения не ограничен. Друидам запрещено использовать оружие и доспехи, сделанные из металла, так как это идет вразрез с их идеологией.

До 10 уровня друид получает **1d8** единиц к максимальному числу хит-поинтов, а начиная с 10-го — 2 единицы. С 7 уровня может трижды в день превращаться в любое животное, восстанавливая при этом хит-поинты.

Использование заклинаний — сродни клирикам, с той разницей, что друид специализируется на спеллах, связанных с флорой и фауной, а также с погодой. Заклинания 6 уровня подвластны друидам с мудростью не менее 17 единиц, а максимального, 8 уровня, — не менее 18 единиц.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Avenger

Мститель — самая воинственная из всех специализаций друида. Преимущества два. Первое — превращение в таких опасных тварей, как **sword spider**, **fire salamander** и **baby wyvern**. Второе — дополнительный набор заклинаний клирика, вдобавок к стандартному списку: **Lightning Bolt, Improved Invisibility, Chaos, Chain Lightning, Chromatic Orb** и **Web**.

Пенальти — -2 единицы к силе и телосложению при генерации, а также запрет на ношение доспехов лучше обычной кожанки.

Shapeshifter

Оборотни, и этим все сказано. Друид-оборотень способен превращаться в вервольфа уже с первого уровня, причем количество превращений увеличивается на единицу за каждые два уровня. Начиная с 13 уровня, может превращаться в великого вервольфа, который неуязвим для обычного оружия и может быть поражен лишь чем-нибудь магическим.

Пенальти — строгий запрет на ношение доспехов.

Totemic Druid

Тотем — обожествляемое животное, объект поклонения. Именно поэтому каждый друид данной специализации должен избрать себе одного из зверей: медведя, льва, волка или змею. После этого он может призывать выбранное животное 1 раз на каждые пять уровней в день.

Пенальти — потеря способности обращения в зверя.

FIGHTER (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Воин — персонаж, который всегда составляет ударную силу любого отряда. Магия — она, конечно, хороша, но иногда один удар по наглой физиономии оказывается более эффективным, нежели сверхмощный спелл, на который уходит полчаса приготовлений.

Основной параметр, как не сложно догадаться, — сила. Если она более 16 единиц, то воин получает 10% бонус к опыту. В выборе мировоззрения не ограничен. До 10 уровня получает **1d10** единиц к хитпоинтам, а после 10-го — 3 единицы. Способен сражаться любым оружием, носить любые доспехи, использовать произвольный боевой стиль, причем по части обращения с оружием (**weapon proficient**) может достичь статуса **grand master** (5 единиц, в то время как другие классы могут получить лишь 2 единицы), который дает следующие бонусы: +3 к попаданию, +5 к повреждению и 2 атаки за один раунд.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Berserker

Берсеркер — самый сильный воин, какой только может быть. Требования: сила не менее 15 единиц. Способность — **enrage** (раненый слон), в котором берсеркер становится абсолютно индифферентен к заклинаниями **charm person, hold person, fear, maze, imprisonment, stun** и **sleep**, а также получает бонусы +2 к попаданию, +2 к повреждениям, -2 к **AC** и +15 к хит-поинтам. Находясь в состоянии бешенства, не может использовать дальнобойное оружие и сражается пока не убьет всех врагов в пределах видимости. При выходе из бешенства все бонусы пропадают, в том числе снимается 15 хит-поинтов, независимо от текущего значения (т.е. может и откинуться). В состоянии бешенства берсеркер может приходить 1 раз на каждые 4 уровня в день.

Kensai

Кенсай — мастер по обращению с оружием ближнего боя, будь то меч, кинжал или самурайский меч. Требования: сила — не менее 12 единиц, мудрость — не менее 12 единиц (за 14 единиц будет 10% надбавка к получаемому опыту), ловкость — не менее 14 единиц. Мировоззрение — только **lawful**, т.е. важно не само отношение к жизни, а постоянство этого отношения.

С каждым уровнем **AC** кенсая уменьшается на единичку, а каждые четыре уровня на столько же понижается скоростной модификатор (это бонус). Наконец, каждые три уровня кенсай получает +1 к попаданию и +1 к повреждениям, а также возможность успешно атаковать существ, которые имеют иммунитет к обычному оружию.

Ключевая способность — Ки (**Ki**), которая позволяет в течение 10 секунд наносить максимальные повреждения для выбранного оружия. Может применяться 1 раз на каждые 4 уровня в день.

Пенальти — кенсаю запрещено носить доспехи и латные рукавицы, а также применять оружие дальнего боя. НО! В отличие от правил **AD&D**, в **Baldur's Gate** II кенсай может использовать магическое оружие.

Wizardslayer

Охотник за магами — очень любопытная и полезная специализация. Требования: доброе (**good**) мировоззрение — так как теоретически он должен охотиться за злыми волшебниками. Ага, как же...

Начиная с 4 уровня, получает возможность наносить повреждения всем противникам, обладающим иммунитетом к обычному оружию. Модификаторы следующие: +1 для уровней 4, 6, 8, 10, и 12 (итого +5). При каждом успешном попадании по противнику у последнего на 10% уменьшается шанс сотворить заклинание. Последний бонус — +1% к сопротивляемости магии на каждый уровень.





Пенальти — запрет на ношение волшебных предметов (колец, амулетов и др.), за исключением магического оружия и магических доспехов.

MAGE (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Не будем тратить время на банальности — кто такой маг, понятно каждому. Основная характеристика — интеллект, который при значении, равном 16 и более единицам, дает магу 10% бонус к полученному опыту. В выборе мировоззрения не ограничен. До 11 уровня получает 1d4 единиц к максимальному значению хит-поинтов, а начиная с 11 — лишь 1 единицу.

Из оружия может использовать лишь самое простое и легкое — кинжал (**dagger**), посох (**staff**), дротик (**dart**), нож (**knife**) и пращу (**sling**). Ношение доспехов запрещено — только накидки да плащи.

Маг в идеале способен применять заклинания 9 уровней 8 различных школ, причем количество одновременно удерживаемых в памяти заклинаний определяется уровнем волшебника. Найденное заклинание в виде свитка можно перенести в книгу (правда, не всегда это проходит удачно — все зависит от интеллекта мага), а потом запомнить. Применив спелл, маг должен отдохнуть, чтобы вновь получить способность к его использованию.

Итог следующий — полный перечень заклинаний маг составляет сам (исходя из найденных свитков), после чего выбирает те, которые будет применять в обозримом будущем, и либо использует их, либо «забывает», заменяя новыми.

MONK (AD&D Core Rules — 3rd Edition)

Монахи — микс воина и жреца с уклоном в профессию первого. Конек монаха — сражение без оружия, т.е. боевые единоборства.

В выборе мировоззрения не ограничен. До 10 уровня получает **1d8** единиц (как и клирик) к максимальному значению хит-поинтов, а начиная с 10-го — 2 единицы. Может использовать любое оружие из следующего списка: дубину (**club**), кинжал (**dagger**), дротик (**dart**), нож (**knife**), пращу (**sling**), широколезвийный меч (**broad sword**), длинный меч (**long sword**) и короткий меч (**short sword**).

В кулачном бою способен производить 1 атаку за каждые 3 уровня на раунд. Повреждения вычисляются следующим образом: 1-2 уровень — **1d6**, 3-5 уровень — **1d8**, 6-8 уровень — **1d10**, 9-14 уровень — **1d12**, после 15 уровня — **1d20**. Базовый **AC** получает бонус -1 за каждые 2 уровня. Способность — специальный парализующий удар (обездвиживает на 6 секунд), который можно применять 1 раз на каждые 4 уровня в день. Плюс к этому — бонус против стрел, дротиков, болтов и пр. (по -1 к **AC** на каждые 3 уровня).

Теперь об иммунитетах и модификаторах монаха. С 1 уровня он получает +2 к спас-броскам против заклинаний, а также +2 к скорости движения, а потом еще +1 к последней за каждые 5 уровней. С 5 уровня приобретает иммунитет к болезням и заклинаниям **slow** и **haste**. С 7 уровня получает способность **lay on hands**, которая излечивает по 2 хит-поинта за каждый уровень, а на 8 уровне, получает -1 к модификатору скорости (бонус). Далее, 9 уровень отметится +1 ко всем спас-броскам и иммунитетом к заклинанию charm person, а в кулачном



бою считается, что монах использует магическое оружие +1 (+2 с 12 уровня, +3 с 15 уровня). На 11 уровне — полное безразличие к ядам, а на 12-м — еще -1 к модификатору скорости (бонус). Это еще не все. На 13 уровне появляется смертельный удар, который можно применять раз в день и который при провале спас-броска противником мгновенно убивает последнего. На 14 уровне монах обретает +3% к сопротивляемости магии за каждый свой уровень (т.е. стартовое значение 3*14=42!). И последнее — на 20 уровне становится неуязвим для обычного оружия. Аминь.

Пенальти — монах не может носить доспехи. Немного, если учесть все предыдущие бонусы. Наш выбор.

PALADIN (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Воин со сложным кодексом чести и своеобразной верой — что приносит ему определенные бонусы, но, в свою очередь, и накладывает некоторые ограничения. Основные требования: сила — не менее 12 единиц, телосложение — не менее 9 единиц, мудрость — не менее 13 единиц, обаяние — не менее 17 единиц. Если параметр силы более 16, то паладин получает 10% бонус к опыту. Ограничение по мировоззрению — только **lawful good**. Как только паладин лишится этого мировоззрения, совершив злое деяние, то он становится падшим паладином (**fallen paladin**) и приравнивается к рядовому воину.

До 10 уровня получает **1d10** единиц к максимальному количеству хит-поинтов, а начиная с 10-го — 3 единицы. Ограничений по стилю поединка, оружию и доспехам нет. Обладает бонусом +2 к спас-броскам против заклинаний и отравления, а также индифферентен к большинству болезней.

Одна из способностей — **turn undead**, эффект которой аналогичен одноименной способности клирика. Однако по степени воздействия у паладина она несколько слабее (при прочих равных условиях). Начиная с 9 уровня, может применять некоторые заклинания клирика, а также использовать как способности заклинания lay on hands, **detect evil** и **protection from evil**.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Cavalier

Кавалер — не в смысле дамский угодник, а в смысле бесстрашный рыцарь. Требования: сила — не менее 15 единиц, ловкость — не менее 15 единиц, телосложение — не менее 15 единиц, интеллект — не менее 10 единиц, мудрость — не менее 10 единиц, раса — только человек, эльф или полуэльф.

Бонусы — +3 к попаданию и +3 к наносимым повреждениям против драконов и демонов (а также всех тех, кто на них хоть немного похож). Иммунитет к страху (**fear**) и провалу морали (**morale failure**). Может применять заклинание remove fear 1 раз на каждый уровень в день. Обладает иммунитетом к отравлению, а также 20% сопротивляемостью огню и кислоте.

Пенальти — запрет на использование дальнобойного оружия.

Inquisitor

Специализация инквизитора — охота на ведьм и злых магов. Магия создана для добра, и кто использует ее во имя злых деяний, должен немедленно пасть мертвым!

Бонусы — способность применять заклинания **dispel magic** и **true sight** 1 раз за каждые 4 уровня в день. Индифферентен к заклинаниям **hold person** и **charm person**.

Пенальти — не может использовать заклинания клирика, а также способности **lay on hands**, **turn undead** и **cure diseases**.

Undead Slayer

Охотник за нежитью — гроза всей мертвечины.

Бонусы — +3 к попаданию и +3 к повреждениям против нежити, а также иммунитет к заклинаниям **hold person** и **level drain**.

Пенальти — невозможность применения заклинания **lay on hands**.

RANGER (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Рейнджеры — одинокие войны, виртуозно обращающиеся с оружием и охраняющие свои владения от проникновения зла. Основные требования: сила — не менее 13 единиц, телосложение — не менее 14 единиц, ловкость — не менее 13 единиц, мудрость — не менее 14 единиц. Если значения силы и мудрости более или равны 16, то рейнджер получает 10% бонус к опыту. Ограничение по мировоззрению — только доброе (**good**), как только рейнджер лишится данного мировоззрения, то немедленно приравнивается к рядовому воину и навсегда теряет все свои бонусы.

До 10 уровня получает **1d10** единиц к максимальному количеству хит-поинтов, а начиная с 10-го — 3 единицы. Ограничений по стилю поединка, оружию и доспехам нет. Специализация — поединок с оружием в каждой руке. Начиная с 8 уровня, может применять некоторые заклинания клирика.

Одна из способностей — **hide in shadows**, которая позволяет рейнджеру становиться невидимым.

СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Archer

Стрелок, лучник — в общем, профи по части дальнего боя. Требования: сила — не менее 15 единиц, ловкость — не менее 15 единиц (если оба этих показателя более или равны 16, то рейнджер получает 10% бонус к опыту), телосложение — не менее 14 единиц, интеллект — не менее 14 единиц, мудрость — не менее 14 единиц.

Бонусы — +1 к попаданию и +1 к повреждениям за каждые 3 уровня при использовании луков. Начиная с 8 уровня, делает 1.5 атаки за раунд оружием ближнего боя, а с 16 уровня — 2 атаки за раунд. С оружием дальнего боя ситуация еще более радужная — 2 атаки за раунд до 7 уровня, а после 7 уровня — 3 атаки за раунд. Плюс к этому после 4, 8 и 12 уровней при попадании по противнику последнему добавляются негативные модификаторы — -1 к попаданию, -1 к спас-броску против заклинаний, -1 к силе или +2 к полученным повреждениям.

Пенальти — не могут носить доспехов, сделанных из железа, а также развивать мастерство обращения с оружием ближнего боя.

Beastmaster

Повелитель животных. Вообще-то, по сравнению с друидом он сильно проигрывает, но — тем не менее.

Бонусы — применение заклинания **Animal Summoning I**, начиная с 8 уровня, **Animal Summoning II** — начиная с 10 уровня, и **Animal Summoning III** — начиная с 12 уровня. Плюс 15% бонус к умению **stealth**.

Пенальти — запрет на использование магического оружия.

Stalker

Городской рейнджер, больше смахивающий на вора. Требования: раса — человек, интеллект — не менее 14 единиц.





Бонусы — +20% к умению **hide in shadow**, а также возможность нанесения удара в спину (**backstab**). Причем, начиная с девятого уровня, повреждения от удара в спину удваиваются, а начиная с 16 уровня — утраиваются. С 12 уровня получает способность применять заклинания **normal missiles, minor spell deflection, haste** и **protection from evil**.

Пенальти — не может носить доспехи, сделанные из метала. Только кожанки и плащи.

SORCERER (AD&D Core Rules — 3rd Edition)

Колдун — по сути тот же самый маг, но с одним принципиальным отличием (о нем чуть ниже). Основная характеристика — обаяние, причем если она равна 16 единицам (и более), то колдун получает 10% бонус к приобретенному опыту. В выборе мировоззрения не ограничен. До 11 уровня получает 1d4 единиц к максимальному значению хит-поинтов, а начиная с 11-го — лишь 1 единицу.

Из оружия, равно как и маг, может использовать лишь самое простое и легкое — кинжал (**dagger**), посох (**staff**), дротик (**dart**), нож (**knife**) и пращу (**sling**). Ношение доспехов запрещено — только накидки и плащи.



Основное отличие от мага заключается в следующем. При переходе на новый уровень колдун выбирает ряд заклинаний, которые будет использовать (общий набор такой же, как у мага, — 9 уровней и 8 школ). При этом колдун может применять ЛЮБОЕ из выбранных заклинаний, но ограниченное число раз. Например, три ЛЮБЫХ заклинания второго уровня в день. Кстати, колдун может применять больше заклинаний, нежели маг, однако он остается более узкоспециализированным волшебником, так как список доступных заклинаний ограничен.

THIEF (AD&D Core Rules — 2nd Edition)

Вор — ловкач и пройдоха, способный ловко всадить нож в спину или очистить карманы. Но на самом деле более полезное применение этого класса — взлом запертых дверей и обнаружение/обезвреживание ловушек.

Основная характеристика — ловкость, причем если она равна 16 единицам (и более), то вор получает 10% бонус к приобретенному опыту. В выборе мировоззрения не ограничен. До 11 уровня получает 1d6 единиц к максимальному значению хит-поинтов, а начиная с 11-го — лишь 2 единицы. Может носить только неметаллические доспехи (не считая легендарной эльфийской кольчуги, в которой могут творить заклинания даже маги). Из оружия ограничен дубиной (**club**), кинжалом (**dagger**), дротиком (**dart**), арбалетом (**hand crossbow**), ножом (**knife**), коротким луком (**short bow**), пращей (**sling**), широколезвийным мечом (**broad sword**), длинным мечом (**long sword**), коротким мечом (**short sword**) и посохом (**staff**).

Способности — обчистка карманов (начальное значение — 15%), нахождение и обезвреживание ловушек (начальное значение — 5%), тихое перемещение (начальное значение — 10%), невидимость (начальное значение — 5%) и установка ловушек (начальное значение — 5%). За каждый новый уровень вор получает 25 очков, которые может потратить на совершенствование любой из перечисленных способностей. Еще одно умение — удар в спину (**backstab**), который после 4 уровня наносит в три раза больше повреждений, после 8-го — в четыре раза больше, после 13 уровня — в пять раз больше.

СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Assassin

Профессиональный убийца, пользующийся отравленным оружием. Требования: сила — не менее 12 единиц, ловкость — не менее 12 единиц, интеллект — не менее 11 единиц, а мировоззрение — нейтральное или злое.

Бонусы — +1 к попаданию и +1 к повреждениям. Отравленное оружие может быть использовано 1 раз за каждые 4 уровня в день. Яд наносит жертве 6 единиц повреждений. На более высоких уровнях яд действует более эффективно, нанося больше повреждений и замедляя жертву.

Пенальти — 15 очков вместо положенных 25 на повышение способностей за получение нового уровня.

Bounty Hunter

Несмотря на интригующее название — охотник за головами — этот подкласс достиг мастерства только в одном, в установке ловушек. Требования: сила — не менее 11 единиц, ловкость — не менее 11 единиц, телосложение — не менее 11 единиц, интеллект — не менее 11 единиц, мудрость — не менее 11 единиц.

Бонусы — +15% к умению устанавливать ловушки плюс возможность сооружения более эффективных западней.

Пенальти — 15 очков вместо положенных 25 на повышение способностей за получение нового уровня.

Swashbuckler

Хулиган или головорез — судите сами. Требования: сила — не менее 13 единиц, ловкость — не менее 13 единиц, интеллект — не менее 13 единиц, обаяние — не менее 13 единиц.

Бонусы — +1 к попаданию и +1 к повреждениям за каждые 5 уровней. Способен получить более двух «плюсов» в мастерстве поединка с оружием в каждой руке (**two-weapons proficient**).

Пенальти — +1 к AC за каждые 5 уровней, а также +1 в качестве базового модификатора. Не может наносить удары в спину (**backstab**).

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

http://www.travel.ag.ru/bg/

Лучший сетевой ресурс, без которого бы была невозможна эта публикация, — сайт семьи **Absolute Games** с говорящим названием «**Baldur's Gate 2**». Там множество полезных разделов (включая «предметы», «советы», «**FAQ**» и др.), а также регулярно обновляемая страница новостей.

http://www.interplay.com/bgate2/

Официальный сайт игры. Содержит подробный **FAQ** и форум, где можно найти ответ практически на любой вопрос.

http://www.bgchronicles.com/

Один из наиболее известных фэн-сайтов. Здесь можно найти не только огромное количество ресурсов по новой игре, но и по любому ролевому детищу **Interplay**.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

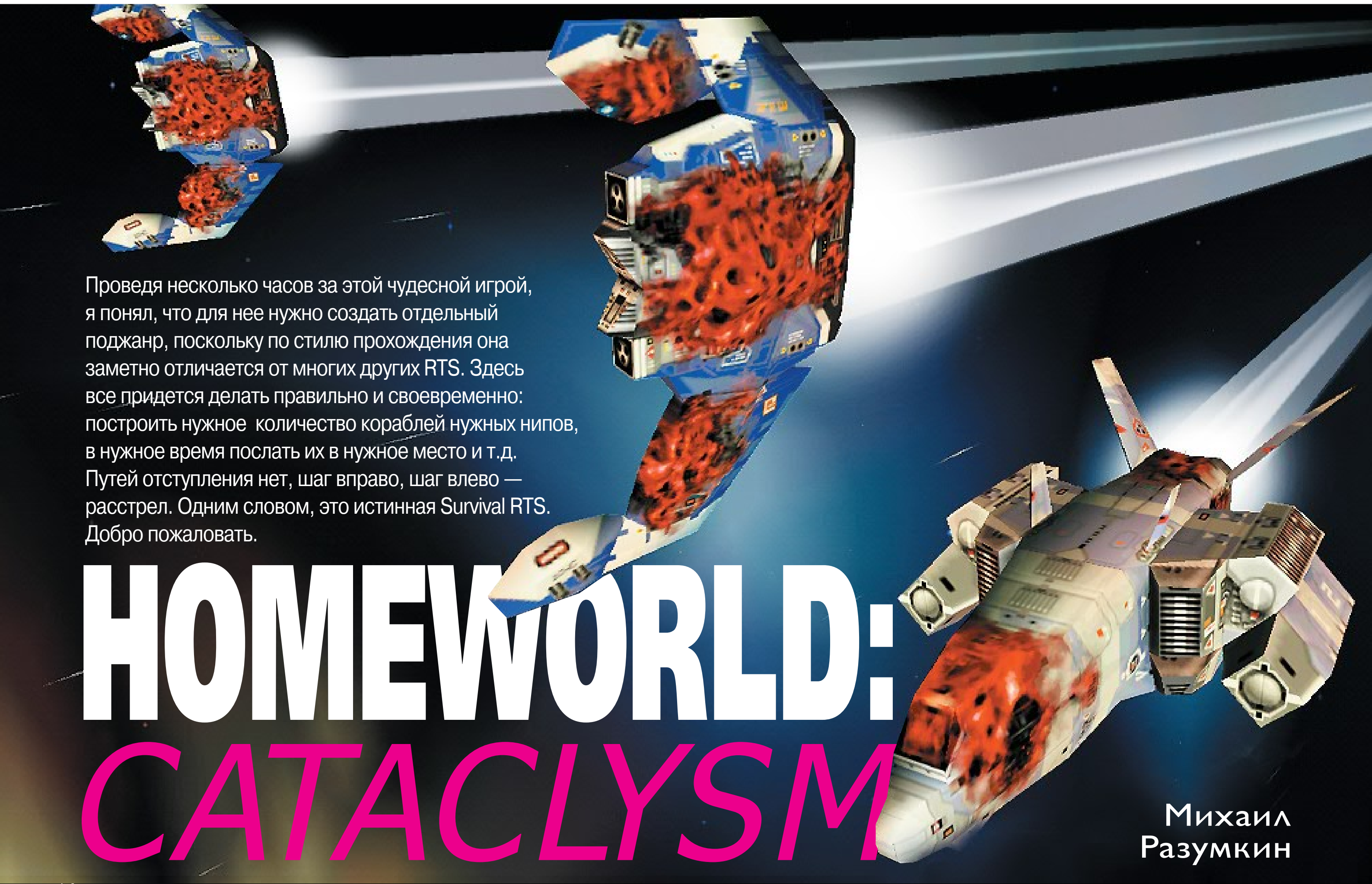


Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



АБКП

www.elspa.ru



Проведя несколько часов за этой чудесной игрой, я понял, что для нее нужно создать отдельный поджанр, поскольку по стилю прохождения она заметно отличается от многих других RTS. Здесь все придется делать правильно и своевременно: построить нужное количество кораблей нужных нипов, в нужное время послать их в нужное место и т.д. Путей отступления нет, шаг вправо, шаг влево — расстрел. Одним словом, это истинная Survival RTS. Добро пожаловать.

HOMEWORLD: *CATACLYSM*

Михаил Разумкин

Поскольку журнал не резиновый, то подробно расписывать, что там и как, я не буду. Так что не ленитесь и пройдите Training, там вы получите все основы управления космофлотом. А теперь несколько советов перед боем.

1 **«Горячие клавиши»**. Их там огромное количество, но я приведу лишь самые необходимые, без которых играть будет неудобно.

[P] — режим паузы
[B] — вызов производственного модуля
[R] — вызов исследовательского модуля
«**space**» — сенсорный режим (галактическая карта)
«**~**»- отмена последнего приказа для выбранного корабля
[ESC] — выход на предыдущий экран (отмена текущего режима)
[M] — режим перемещения
[SHIFT] — нужно зажать вертикальную координату для предыдущего режима
[W] — прокладка маршрута (Waypoints)
[F] — фокусировка камеры на выбранном объекте
«**Home**» — фокусировка камеры на Command Ship
[ALT] — фокусировка камеры на вражеском корабле (зажать и выбрать нужный корабль)
[G] — приказ защищать указанные корабли (зажать)
[I] — утилизация выбранного корабля
[D] — приказ вернуться в доки Command Ship для починки
[H] — начать добычу ресурсов (для workers)
[CTRL] — атака множественной цели (зажать и действовать мышью)
[Z] — спецвозможности корабля
[F5]-[F10] — построения звеньев
[F2]-[F4] — выбор тактики поведения в бою

2 Старайтесь, чтобы большинство кораблей вашего флота было поделено на звенья ([CTRL] + **цифра**). Так ими легче будет управлять из любого режима.

3 Не забывайте о возможности отдавать приказы из режима паузы. Атака, задание маршрута, патрулирование и сбор ресурсов — не брезгуйте ничем, иначе вы просто не справитесь с своим растущим от миссии к миссии хозяйством. Наиболее удобно это проделывать в «сенсорном режиме», т.к. он дает максимум информации.

4 Для быстрого перемещения по арене боевых действий выберите находящийся там корабль (звено) и нажмите «F», повторное нажатие изменит угол обзора.

5 Для успешного захвата вражеского судна его «здоровье» должно быть не выше 50%. Об этом свидетельствуют языки пламени, пробивающиеся из-под корпуса. Как правило, при захвате большой посудины мало одного worker, так что следите за появляющимися сообщениями (это же относится и к кристаллам).

6 Если ваши корабли подверглись инфицированию или вы просто хотите избавиться от ненужного корабля, то стоит дважды нажать [SHIFT] + [S], и произойдет самоуничтожение.

7 В конце миссии, если это возможно, постарайтесь собрать все возможные ресурсы, т.к. их можно будет использовать в дальнейшем. Для ускорения этого рутинного процесса существует клавиша «\», ускоряющая время в восемь раз.

8 Наиболее удобным построением для использования истребителей является **X** ([F7]) и **Claw** ([F8]), фрегаты лучше строить **Wall** ([F9]), а **Sphere** ([F10]) хороша при конвоировании или обороне некого объекта.

9 Что касается поведения кораблей при встрече с противником, то здесь могут быть два варианта: **Evasive** ([F2]) наиболее подходит для разведчиков и рабочих, для боевых же кораблей нужно всегда ставить **Aggressive** ([F4]), чтобы зря не простаивали.

10 Все сюжетные изменения в игре построены на скриптах, которые «включают» новое событие по факту совершения некого действа (например, вы выполнили одну из задач миссии или просто прилетели куда следует). Если же вы упрямо не желаете совершать это самое действо (по незнанию или по глупости), то тогда уже подключится фактор времени, и на голову игрока, слишком затянувшего с миссией, вдруг обрушивается целая армада противника. Так что особо не затягивайте с выполнением непосредственных директив.

11 И последний дурацкий совет, вытекающий из вышесказанного, — перед совершением какого-либо глобального мероприятия сохраните игру.

Кажется, все. Можно приступать непосредственно к прохождению игры. Особенности поведения кораблей как вашего флота, так и противника я постараюсь приводить непосредственно при первом контакте с ними. А чтобы мы правильно понимали друг друга в полностью трехмерном пространстве космоса, не забудьте включит опцию «compas» в настройках игры. Да, игру я проходил на уровне «normal».

Миссия *1* — *Hiigara*

Initial Forces: Kuun Lan, 3 Recon fighters, 2 Workers

Итак, вы командуете одним из отрядов мирного клана **Somtaaw**. В первой миссии вам предстоит помочь кораблям обороны планеты **Hiigaran** противостоять империи **Taiidan**. И первой задачей будет спасти несколько **Ion Cannon frigate** от нападок своры **attack bombers**. Пошлите своих рабочих «пилить астероиды» (крупные серые точки



на карте), а Recon — разведать окрестности, и приступайте к строительству истребителей (Acolytes). Мне нравятся нечетные числа, поэтому семерых будет вполне достаточно для защиты фрегатов. Вскоре 5 interceptors попробуют проверить на прочность ваши заставы, но к этому моменту семерка Acolytes должна уже быть готова. После короткой битвы направляемся к фрегатам (точное место укажет линия-привязка на карте). Когда последние будут в безопасности, верните свои войска в доки. Теперь стоит построить Processor и послать его защищать Workers (не помешает построить еще одного). Вам откроется новая навигационная точка на карте — пошлите туда разведчика (Recon). Оказывается, там полным ходом идет добыча ресурсов имперцами. Это нужно прекратить. Дождитесь, когда ваши ученые предложат вам исследовать новую технологию, и последуйте их совету. После этого ваши Acolytes смогут сцепляться попарно, образуя более мощные, но и менее скоростные ACV. Пять штук, которых вполне хватит, чтобы уничтожить пятерых же имперских рабочих вместе с тремя Defenders в вышеупомянутом квадрате. Только не стоит сильно увлекаться погоней, т.к. недалеко находится их Carrier, и приближаться к нему не стоит. Upgrade Acolytes производится нажатием непосредственно на Kuun Lan, а парная сцепка — клавишей . Да, и пошлите туда Processor со своими рабочими. Тем временем продолжайте строить войска — еще 5 ACV и штук 6 Acolytes. Поскольку, как только вы закончите разборку в астероидах, придется защищать «Сеть» — космическое сооружение, выглядящее на карте в виде двух стен синих сфер. Пошлите новенькие истребители в ее верхний правый угол (на 60 градусов от Kuun Lan), непосредственно указав им на цели. После выполнения этой задачи останется только перехватить недобитый имперский Heavy Cruiser. Чинитесь и посылайте к нему два отряда ACV (по пять штук). Сначала уничтожьте летящих чуть сзади Defenders, а затем и сам крейсер. Все, подчищайте остатки полезных ископаемых и жмите на «end mission».

Миссия 2 — Outskirts of Hiigaran System

В этой миссии Kiith Somtaaw придется найти и защитить пострадавший в бою эсминец (Destroyer) Bushan-Re. Начинаем как обычно — первым делом посылаем Processor и Workers охотиться на астероиды под защитой пятерки ACV (в самом начале миссии вам встретятся три вражеских патруля). Тут появится сообщение, что неплохо было бы построить engineering module, освобождая место под который, с Kuun Lan придется отстрелить огромный контейнер. После постройки оного запустите в разработку repair и salvage технологии и не забудьте провести upgrade workers и Processor. К этому времени вам сообщат примерные координаты потерявшегося корабля (нав. знаки на 90 градусов от Kuun Lan). Шлите туда пару рабочих и 10 ACV. Можно направить в ту сторону и сам Kuun Lan. Как только Workers прибудут на место, сразу заставьте их чинить Bushan-Re. Вскоре появится несколько Support Frigates, но что-то пойдет не так. Имперская уловка! Несколько Turanic heavy

Corvettes скрывались под голограммой. Если ваш Command Ship уже прибыл — у них нет ни шанса. Только успевайте периодически отправлять ACV на починку. За первой атакой последует вторая, потом еще. А если Kuun Lan еще далеко, то, пока воюет одна пятерка, вы лечите вторую у Workers. Когда Bushan-Re будет полностью починен, вы получите еще один сигнал бедствия, и появится еще одна навигационная точка. Пошлите туда одного рабочего в сопровождении звена ACV. Находкой окажется спасательная капсула с неизвестного корабля. Выберите рабочего и кликните на капсуле правой кнопкой — все остальное он





сделает сам, вам же останется только охранять его. Тут ваши ученые скажут, что наконец-то они смогли повторить трюк имперцев, и теперь и вы можете разработать mimic технологию. Останется только отбить несколько атак Turanic Raiders и собрать оставшиеся ресурсы (если есть).

Миссия 3 — Coruc-Tel System

Вот оно, как говорится, начало конца. Таинственная капсула на борту Kuun Lan, и боссы клана намерены во что бы то ни стало получить все секреты, которые она содержит. В связи с чем вы должны направиться в систему Coruc-Tel и найти там научно-исследовательскую станцию Clee-San. Эта первая миссия в игре, которую мне не удалось пройти с наскоку. Нет, она не сложная, просто очень медленная и скучная. По прибытию на место вы обнаруживаете, что сигналы станции кто-то усиленно глушит. Воспользовав-



шись только что полученной технологией, строите пару Mimic. Тем временем посылаем рабочих трудиться и передвигаем весь флот к тянущейся чуть впереди полосе астероидов. Когда Mimic'и будут готовы, превращаем их во вражеские истребители (), т.е. задаем не только тип маскировки (вражеский корабль или астероид), но и конкретный вид (истребитель, фрегат или корвет). После этого от-



правляем их к двум навигационным точкам впереди. Оказывается, что сигналы глушит небольшой имперский отряд, мало этого — кругом тянутся сплошные минные поля. Как только второй Mimic остановится в непосредственной близости от Clee-San, вы получите возможность видеть минные поля и конкретное задание расчистить их. Чтобы успешно бороться с вражескими ракетными корветами, по задумке авторов, вы должны построить weapons module и получить технологию missile launcher (в добавок к Afterburner). Стрелять ракетами пока у вас смогут лишь слабенькие Acolytes (это их вторая спецспособность ALT +). Вот только на мины они наводиться не могут. Поэтому применяем наглую тактику. Закрываем ACV в доке (нужно установить флажок в режиме systems под Kuun Lan и нажать) и «премся» через минные поля на своем command ship прямо к лаборатории. Четверо рабочих чинят корабль, а Processor их охраняет (к этому моменту уже все доступные ресурсы будут собраны). Вам будут противостоять патрули Turanic Raiders, но они ничто для Kuun Lan. Немного проблем может возникнуть из-за мерзких миноукладчиков, чьи самонаводящиеся мины обладают внушительной мощностью. Добравшись до места и уничтожив весь подвижный состав врага (здесь вас встретят те самые ракетные корветы), выгрузите четверку Acolytes и взорвите все шесть мин, что перекрывают путь лаборатории. Все, обещанный имперский флот безнадежно опоздал.

Миссия 4 — Deep Space (Tel Sector)

Исследования капсулы идут полным ходом, но что-то произошло на нижней палубе, что-то неподдающееся описанию. И по сигналу биологической тревоги Kuun Lan отстреливает и ангарный модуль. Вроде отделались легким испугом. Начинаем собирать ресурсы, строим новый Hangar module и постепенно продвигаемся к астероидам (чтобы не разделять флот). После постройки ангара делаем 10 новых Acolytes и приказываем им сопровождать () лабораторию Clee-San. Эта компания направляется сканировать зараженный отсек. По сценарию вы должны их потерять, но можете и спасти. Для этого нужно за несколько мгновений до начала ролика отозвать их назад (), т.к., оставшись без эскорта, Clee-San будет еще некоторое время двигаться вперед. А далее все просто. Теперь на Kuun Lan начнутся атака за атакой, но отбить их не составит проблем, если держать флот покучнее, своевременно чиниться и иметь десяток ACV. Но чтобы история имела логическое



продолжение, вам еще придется исследовать infection organism. Когда исследования завершатся, тайна немного приоткроется, а в лапы к новорожденному чудовищу попадет целый имперский флот. Вы в спешке покидаете поле боя.

Миссия 5 — Aiowa System

Новый биотехногенный вирус получил имя Beast, как бороться с этой напастью, не знает никто, поэтому The Kuun Lan направляется в систему Aiowa, чтобы найти мудрых Bentusi.

Это первая по-настоящему сложная миссия, так что приготовьтесь. Когда вы окажетесь на месте, то увидите, что там есть два хвоста астероидов, пригодных для добычи — один перед Kuun Lan, а другой позади него. Начинайте разрабатывать тот, что впереди (если кто тормозит, то «перед» Kuun Lan — это часть, противоположная двигателю). Далее посылаем пятерку ACV к навигационной точке предполагаемого нахождения Bentusi. Естественно, на корабль торговцев вскоре нападут корабли Beast, и, конечно же, высокомерные Bentusi не станут слушать предупреждения каких-то там людишек. Начнется бой, но вы окажете достойную помощь своими ACV, лишь когда появится несколько Ion Arrays. Такие же милашки (правда, в количестве двух) вскоре появятся и в районе дислокации Kuun Lan — позаботьтесь о его защите. Далее на сцене появится Kushan Carrier Caal-Shto с сопутствующими кораблями. Вот теперь можно снимать с места и Kuun Lan, приказав остальным кораблям охранять его (можно отозвать из боя остатки звена ACV). Вашему флоту нужно долететь до Caal-Shto, но пока он преодолеет это расстояние, случится страшное. Появляется Beast Heavy Cruiser и инфекционным лучом поразит корабль Bentusi, которые слишком поздно осознали реальную опасность нового врага. Однако они успевают самоуничтожиться (показав, кстати, что нуж-



но делать при заражении), причем мощность взрыва была такова, что от двух флотов остаются только Caal-Shto и Heavy Cruiser, да и то еле живые. К этому моменту вы наконец-то доползете до места. Разместите Kuun Lan чуть левее Caal-Shto, а между ними поставьте Processor (он тоже может лечить). Прикажите рабочим чинить союзника, а сами начинайте нападать на Heavy Cruiser, только небольшими отрядами (не более 5 кораблей) во избежания крупных потерь. Соответственно, в случае заражения самоуничтожайтесь. Тогда же вам станет доступен и новый модуль «advanced engineering», постройка которого откроет вам две новые технологии. Первая открывает доступ к долгожданным support module (стройте все 12), а вторая позволит строить миникорабли Sentinels. Heavy Cruiser долго не протянет, и теперь вы можете спокойно «добить ресурсы». Итак, Beast Carrier находится на 15 градусов от вас, и еще есть три пояса астероидов: на 150, 60 и 0 градусов от вас соответственно. В последней точке, т.е. чуть левее, Carrier



Beast промышляет астероидами. Пошлите туда штук 7 ACV и, не подлетая близко к Carrier, уничтожьте его workers. Теперь снарядите еще один отряд ACV и пошлите его уже к Carrier. Возможно, вам придется потерять десяток кораблей, но, получив «по гриве», Beast Carrier уйдет в прыжок. Врагов больше нет, и можно спокойно заниматься сбором ресурсов (не забудьте про «\»).

Миссия 6 — Kadiir Nebula

Caal-Shto спасен, но сильно поврежден, теперь его нужно провести через область, именуемую nebula, чтобы он мог совершить подпространственный прыжок. Но в этом секторе находится крупная база империи. Эта одна из самых интересных миссий, которые мне довелось играть. Мало того, что у нее просто огромное количество тактических решений, так ее пространство содержит по слухам до 60000 единиц ресурсов. Начало стандартное — собираем ресурсы, правда, теперь выделив для охраны пяток ACV. Посылаем Recon к навигационной точке, что открывает нам численное и техническое превосходство противника и возможность построить новый (armor) модуль. Делаем новых рабочих, чиним Caal-Shto и разрабатываем force field. После этого строим 12 Sentinels и закрываем полем Caal-Shto. Только теперь можно посылать еще один Recon к первой навигационной точке. Как только он ее достигнет, вновь окажется, что «дорога заминирована». Но наш отважный Caal-Shto все равно двинется вперед, презрев опасность. Далее по сюжету, я думаю, предполагалось пролететь Recon'ом по всем навигационным точкам до конца маршрута и обнаружить блок-пост из Heavy Cruiser и целой кучи Defenders. После этой веселой вещи для разработки станет доступна еще одна технология, позволяющая делать Leeches. Эти микрокораблики обладают самой высокой скоростью в игре, абсолютно незаметны для вражеских радаров и могут, как и их биологические тезки (это я о пиявках), паразитировать на теле врагов. У них три функции: шпионить, грызть обшивку корабля и утилизировать обшивку корабля. Так вот, видимо, предполагалось наслать на несчастный крейсер дюжину этих созданий, и, пока вы доберетесь до конца, он если совсем и не загнется, то будет уже при смерти. Я же вообще забыл посылать Recon'ы, т.к. был занят безопасностью продвижения транспорта по маршруту и обеспечивал бесперебойность добычи ресурсов (а здесь нужен глаз да глаз). Вскоре после уничтожения первых мин (я для этого использую несколько Acolytes) вы нарветесь на довольно большую группу противника, хотя и без особо крупных кораблей. Сразу же после этого нужно будет уничтожить патруль-



ное звено Interceptors. Это важно, если вы упустите хотя бы одного, то к вам нагрянет весь имперский флот, и хана. Так что я старался отловить все подобные патрули заранее, пока они меня еще не заметили. Оба описанных выше боя могут произойти и не в этой последовательности, поскольку нарваться на них вы можете и раньше, при помощи какого-нибудь дерзкого worker. Далее все пойдет более или менее спокойно. Где-то посредине пути вам предложат разработать новую технологию, которая позволит делать Hive Frigate. Многие считают его бесполезной штукой, но я сделал одного для обороны Processor'а. Потом вообще все было чудесно, флот мой разделился, Caal-Shto вместе с Kuun Lan вырвались далеко вперед, где-то позади ведется добыча ресурсов, и каково же было мое удивление внезапно увидеть описанный выше кордон. Мне надоело чирикаться с истребителями, и я решил захватить Heavy Cruiser. Чтобы это сделать, пришлось сначала замучить его, пока пламя не





пошло из щелей, а затем пятью workers закончить дело. Но самое главное предстояло впереди. Можно было подлечить крейсер, пособирать еще немного камешков и, когда нагрянет армада врага, уйти в прыжок через quick docking. Но осталось еще столько не собранных ресурсов, и я решился полностью уничтожить местное присутствие врага. Пришлось призвать весь свой флот. Если бы все знать раньше, то Processor и К пришли бы вовремя. А так я бился на гране фола. Схема Kuun Lan, Processor, Heavy Cruiser и восемь workers сработала. Иногда помогал RAM Frigate, оттаскивая особо ретивых прочь. Первыми я «положил» всякую мелкоту, затем пришло время support frigate, далее я захватил Ion Beam Frigate и дело было сделано. Хотя можно было в самом начале построить еще один Processor, облепить все пространство вокруг Recon'ами и Mimic'ами и аккуратненько подчистить все ресурсы в этом мешке. Одним словом, выбирать модель поведения в этой миссии сугубо дело вкуса и ваших способностей.

Миссия 7 — Outskirts of Kadiir Nebula

Наконец-то уже порядком поднадоевший Caal-Shto в безопасности, вы же продолжаете свой путь и... вновь слышите крик о помощи. На этот раз это конвой колонистов республики Taiidan (не путать с империей), который спасался от вспышки сверхновой и попал в другую беду — атаку Cruise Missiles, превращавших транспорты в еще один кусочек Beast. Конечно, вы согласитесь помочь. Для прохождения этой миссии вам понадобится пять групп Acolytes по шесть кораблей в каждой. Да, захваченный в предыдущей миссии крейсер, по словам многих экспертов, станет для вас лишь обузой (перекидываясь к чудовищу от первого удара ракеты, тогда как транспорты выдерживают два). Я таких проблем не испытал, но, может, мне повезло. Одну группу Acolytes определяем для защиты Workers и Processor, остальные размещаем по всей длине дороги смерти, вдоль которой тянется конвой. Ракеты полетят с разных направлений, причем точно сказать — откуда — нельзя, видимо, запрограммирован случайный выбор. Неплохой ход подтянуть Kuun Lan поближе к трассе, в помощь отрядам Acolytes. Ваша основная задача — сбить как можно больше ракет (в идеале все). Победа в миссии «присуждается», как только первый из транспортов пройдет через slipgate. Потеря транспорта не смертельна (я потерял четырех), но довольно неприятна, т.к. такой корабль, попавший под контроль Beast, начинает сам выпускать ракеты, а их и без него хватает. Поэтому после превращения нужно как можно быстрее его уничтожить (возможно, преобразовавшись в ACV). Кстати, почему-то одной из излюбленных мишеней станет вовсе не Kuun Lan, а ваш геолого-разведочный отряд. По нему пуски будут осуществляться с за-



видной периодичностью. Вторая волна ракет будет дополнена новой технологией, при помощи которой вы сможете усилить броню ваших кораблей, приобрести EMP-излучатели для ACV и увеличить мощность взрыва при таранах Mimic'ов. Однако на сам upgrade у вас вряд ли хватит времени (ведь это требует возврата на базу). Третья и четвертая волны ракет будут сопровождаться истребителями. Пятой волны ракет не будет, и если вы уничтожили все корабли противника, включая свежеинфицированные, то миссия подойдет к концу. Делайте upgrade, который еще не успели сделать, восстанавливайте силы и вперед.

А можно было запихать все корабли в доки, приказать Kuun Lan сопровождать один из транспортов и, нажав на «\», ждать финала (вашу базу нельзя заразить). Конечно, все остальные транспорты вы потеряете, но один все же дойдет.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland

Во время игры, нажмите [TAB] и введите:

nwcagents — заполнить все пустые слоты 10 черными рыцарями
nwclotsofguns — Получаете все военные машины
nwcneo — следующий уровень
nwctrinity — заполнить все пустые слоты 5 архангелами
nwcfollowthewhiterabbit — максимальная удача
nwcnebuchadnezzar — бесконечные «передвижения»
nwcmorpheus — максимальная мораль
nwcoracle — открыть карту-головоломку
nwcwhatisthematrix — открыть карту
nwcignoranceisbliss — закрыть карту
nwctheconstruct — 100,000 золота и по 100 каждого ресурса
nwcbluepill — проиграть игру
nwcredpill — выиграть игру
nwcthereisnospoon — 999 манны и все магические заклятья
nwczion — построить все здания во всех городах
nwcphisherprice — изменить цвета в игре.

Sanity: Aiken's Artifact

Во время игры нажмите [ENTER], введите код, и нажмите [ENTER] снова:

mptedthehead — режим бога Вкл/Выкл
mpjuiceme — здоровье и Манна
mpshipit — доступ ко всем уровням

Ford Racing

Доступ ко всем машинам:

Введите вместо имение: «**GIMMEGIMME**».

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Откройте файл «**Baldur.ini**» в любом текстовом редакторе (не забудьте сделать сопию), найдите строку [**Program Options**] и под ней добавте строку **Debug Mode=1**, сохраните файл и запустите игру. Теперь во время игры нажмите **[Control]+[Space]** чтобы включить консоль. Теперь вводите коды, по окончании нажмите **Enter**:

Опыт

CLUAConsole:SetCurrentXP(«Количество XP») — Количество **XP** от 0 до 2950000, опыт можно начислить всей группе сразу или выбранному персонажу.

Золото

CLUAConsole:AddGold(«Количество золота») — Дает заданное количество золота.

Увеличить характеристики персонажа

При создании персонажа нажмите **CTRL+SHFT+8** — это поднимет до максимума все его характеристики.

Открыть карту

CLUAConsole:ExploreArea().

Лечение и телепортация

во время игры вы можете использовать сочетания [**CTRL**] + **R**, чтобы подлечить своего персонажа и [**CTRL**] + **J**, чтобы мгновенно переместиться к месту, куда указывает курсор.

Вызвать монстра

CLUAConsole:CreateCreature(«имя монстра»)
Black Dragon — dragblac
Blue Salamander — icsalcol
Bone Golem — icbone01
Demi Lich — hldemi
Djinni — gendji01
Drow Warrior — uddrow27
Elder Orb Beholder — beheld01
Gauth Beholder — behgau01
Giant Troll — trogi01
Greater Ghoul — ghogr01
Greater Mummy — mumgre01
Lich — lich01
Mature Vampire — vammat01
Mind Flayer — mindfl01
Minotaur — icmin01
Mist Horror — mistho01
Ogre — ogre01
Orog Warrior — orc05
Red Dragon — dragred
Silver Dragon — dragsil
Skeleton Warrior — skelwa01
Splitter Troll — troluo01
Stone Golem — golsto01
Wyvern — wyvern01

Переместиться на нужный уровень

CLUAConsole:MoveToArea(«номер уровня»)

Используя этот код, будьте внимательны, все ваши герои должны быть «**выделены**». Номер уровня вы легко можете узнать нажав на [**X**].

Temple District — AR0900
Graveyard District — AR0800
Slums District — AR0400
Waukeens Promenade — AR0700
Government District — AR1000
Bridge District — AR0500
Docks District — AR0300
CityGates — AR0020
Umar Hills — AR1100
Suldanesslar — AR2500
The Nine Hells — AR2900
Domain of the Dragon — AR1201
Asylum Dungeon — AR1512
Bodhis Dungeon — AR0801
Astral Prison — AR0516
Planar Sphere — AR0411
Cult of the Unseeing Eye — AR0202
Rift Dungeon — AR0204
Demon Outerworld — AR0414
De'Arnise Hold — AR1300
Trademeet — AR2000
Druids Grove — AR1900
Создать Item

CLUAConsole:CreateItem(«код предмета»,количество)

пример записи:
CLUAConsole:CreateItem(«scrl75»,100)

Вот некоторые предметы, что вы можете создать:

Drizzt's +4 Chainmail — chan06
Studded Leather +3:Shadow Armor — leat08
Full Plate +1 — plat05
Helm of Defense — helm04
Medium Shield +1 — shld04
Large Shield +1 — shld06
Buckler +1 — shld171
Ring of Protection +2 — ring07
Ring of Wizardry — ring08
Bracers of Defense AC 4 — brac14
Cloak of Protection +2 — clck02
Girdle of Hill Giant Strength — belt06
Boots of Speed — boot01
Martial Staff +3 — staf08
War Hammer +2 — hamm08
Short Sword +2 — sw1h09
Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha) — sw1h40
Ninja-To +1 — sw1h49
Warblade(2-H sword +4) — w2h09
Shortbow +2 — bow18
Longbow +2 — bow17
Sling +3 — slng03
Battle Axe +2 — ax1h03
Halberd +2 — halb03

Возможно мы опубликуем полный список в следующем номере в разделе прохождений. Да, чтобы использовать созданный магический предмет, нужно вначале его опзнать.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Скейтеры Neversoft

На экране главного меню зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**вверх**], **C**(**2раза**), **V**, [**вправо**], [**вверх**], **B**, **V**. Если вы ввели код правильно, то колесо начнет вертеться. Теперь заходите в режим создания скейтеров и пишите имена любого из команды **Neversoft**. Например, «**Joel Jewett**», «**Connor Jewett**» или «**Mick West**».

Всегда полная спецшкала

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**пробел**], **V**, **B**(**2раза**), [**вверх**], [**влево**], **V**, **C** или пройдите всю игру, выполнив задания на уровнях в режиме «**career**» 5 раз.

Максимальные характеристики

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**пробел**], **V**, **B**, **C**, **V**, **▲**, [**вниз**] или пройдите всю игру, выполнив задания на уровнях в режиме «**career**» 6 раз, и характеристики вашего скейтера увеличатся до **10**.

Turbo mode

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**вниз**], **C**, **V**, [**вправо**], [**вверх**], **B**, [**вниз**], **C**, **V**, [**вправо**], [**вверх**], **B**, чтобы увеличить скорость скейта на 25%.

Blood mode

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**вправо**], [**вверх**], **C**, **V**, чтобы при падении оставались кровавые следы.

Жирные скейтеры

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**пробел**](**4раза**), [**влево**], [**пробел**](**4 раза**), [**влево**], [**пробел**](**4 раза**), [**влево**] или пройдите всю игру, выполнив задания на уровнях в режиме «**career**» 7 раз. Этот код можно повторять несколько раз, делая своего скейтера все жирнее и жирнее.

Тощий скейтер

Установите игру на паузу, зажмите [**Numpad 7**] и нажмите [**пробел**](**4 раза**), **C**, [**пробел**](**4 раза**), **C**, [**пробел**](**4 раза**), **C** или пройдите всю игру, выполнив задания на уровнях в режиме «**career**» 11 раз. Как и предыдущий, этот код можно вводить несколько раз и получить полного дистрофика.

КОДЫ PS

Hot Shots Golf 2

Cheat mode

Введите «**2GSH**», в качестве имени игрока, чтобы открыть всех героев, поля, мячи, уровень «**Top-Pro**» и т.д.

Перегрузить игру

Во время игры нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **Select** + **Start**.

Star Trek: Invasion

Secret mission 1A

Пройдите миссию 1 менее чем за 5 минут 2 секунды с более чем 40% **accuracy**.

Secret mission 4A

Пройдите миссию 4 менее чем за 6 минут 44 секунды с более чем 40% **accuracy**.

Secret mission 5A

Уничтожьте половину энерго-плуга и используйте ваш **tractor beam** на второй в миссии 5.

Secret mission 5B

Найдите информустройство между двух астероидов около разбитого челнока в миссии 5 и используйте **tractor beam**, чтобы активировать его.

Duke Nukem: Land Of The Babes

Выбор уровня

На экране кодов нажмите ◉, ⊗, ▣(2), ⊗, ▣, ◉

Неуязвимость

На экране кодов нажмите **L1**, ▣, ◉(2), ▣, **L1**, **L2**.

Все оружие

На экране кодов нажмите **R2**, ⊗, **L1**, ▣, **R1**, ◉, **L2**.

Бесконечный боезапас

На экране кодов нажмите **L2**, ◉, **R2**, ▣, ◉, **L2**, **R1**.

Двойные повреждения

На экране кодов нажмите ▣(3), ◉(3), X.

Временная неуязвимость

На экране кодов нажмите **L1(6)**, **R2**.

Невидимость

На экране кодов нажмите ▣, ⊗, ◉, ▣, ⊗, ◉, ▣.

Full ego

На экране кодов нажмите **R1(2)**, ◉(2), **L1(2)**, **R2**.

Full armor

На экране кодов нажмите **L1(2)**, **R1(2)**, ⊗(2), ◉(2).

Вид от первого лица

На экране кодов нажмите **L2**, **R1**, **L1**, **R2**, ◉, ⊗, ▣.

Duke с большой головой

На экране кодов нажмите ▣(2), ⊗, ◉(2), ⊗,▣.

Duke с маленькой головой

На экране кодов нажмите ▣, ⊗, ◉(2), ⊗, ▣(2).

Враги с большими головами

На экране кодов нажмите ⊗(2), **R1**, ⊗, **L1**, ⊗.

Враги с маленькими головами

На экране кодов нажмитеs ⊗, **L1**, ⊗, **R1**, ⊗(2).

Идиотские видеоролики

На экране кодов нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ◉(2), ▣(2).

Неудавшиеся дубли

На экране кодов нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ▣(2), ◉(2).

Конечные видеоролики

На экране кодов нажмите ◉, **R2**, **L1**, ▣, **L2**, ⊗, **R2**.

Открыть все коды

На экране кодов нажмите **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, ◉(4), ⊗(4), ▣(4), **Select**(4).

Максим Заяц

IN COLD BLOOD
НА ТАЙНОЙ СЛУЖБЕ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

Миссия *3:* Наземный *поезд*

Для начала нам нужно попасть внутрь поезда. Подходим к двери и прикрепляем к ней магнитную мину — и сразу же отходим на несколько шагов в сторону. Взрывом дверь срывает с петель. Путь свободен. Оказавшись в двигательном отсеке, проходим вперед и заворачиваем за угол. Камера меняет вид, и мы внимательно приглядываемся к штуковине с красными огоньками на стене слева. Это пож арный детектор. Используем на нем зажигалку из **inventory** (1) и с радостным любопытством оглядываем женщину, спустившуюся вниз на лифте. Каков темперамент, а? На самом деле нет никакой необходимости убивать ее. Забираемся в лифт и поднимаемся наверх — и сразу же выхватываем пистолет и разбираемся с двумя охранниками, у которых теперь так и не будет шанса оперативно догадаться, что мы не принадлежим к славному племени техников. Подходим к двери слева и выводим на экран датчик движения **REMORA**. Г-хм, а вот эта вот точка в коридоре снаружи, пожалуй, называется роботом. И он никуда не торопится. Выходим в коридор. Как раз в этот момент робот отправляется на патрулирование. Поворачиваем направо и бежим вперед до конца коридора. В очередной раз меняется вид камеры, и мы заходим в дверь в дальнем конце коридора (она открывается автоматически). Сразу же поворачиваем налево и устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство робота на стене рядом с дверью. Не теряя времени, возвращаемся обратно в коридор. Через некоторое время в соседней комнате открывается дальняя дверь, и робот подъезжает к зарядному устройству. Короткая фиолетовая вспышка — и мы можем заходить обратно и забирать электромагнитную мину из зарядного устройства. Роботу она больше не понадобится. :)

Возвращаемся в коридор и открываем дверь слева, рядом с той, из которой мы только что вышли. За этой дверью находится Центр Связи. Ага, а вот и еще один техник. Не волнуйся, приятель — это всего лишь мираж, иначе говоря, проверка службы безопасности. Подсоединившись к компьютеру, мы получаем некую начальную информацию о поезде и затем возвращаемся в ту самую комнату, где недавно коварно расправились с роботом, и заходим в дальнюю дверь.

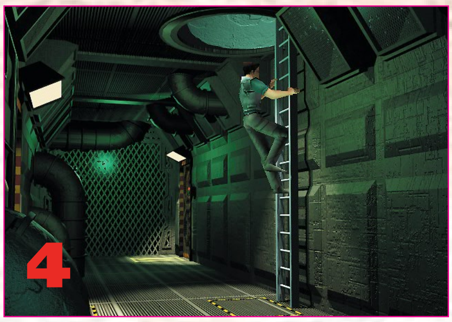
В дальнем конце коридора скучает охранник. Стоя за ящиками, разворачиваемся к нему лицом, затем зажимаем на клавиатуре хитрую комбинацию ALT + SHIFT и уже с пистолетом в руках выпрыгиваем из укрытия вправо. Несколько выстрелов, и с охранником покончено — однако на шум из боковых помещений выбегает парочка его коллег. Опытные ребята, между прочим, ловко приседают, прячутся за ящиками... Разобравшись с ними, проходим в дальний конец коридора и заглядываем в помещение слева. Подключившись к оружейному компьютеру, мы получаем информацию о наличии автоматического оружия на машинах поезда. Возвращаемся в коридор и заходим в дальнюю дверь. За ней нас поджидает еще один охранник, который даже успевает подать сигнал тревоги своему напарнику. Разобравшись с обоими, заходим в ближайшую дверь справа и знакомимся с Феликсом Харгевым (**Feliks Khargev**). Один из Борцов за Освобождение Вольгии, перед тем как попасть в плен он все-таки успел установить на поезде мину, которая должна взорваться... через пятнадцать минут?! **REMORA** запускает таймер, и мы в спешном порядке отправляемся отключать бомбу.

Для начала нужно заглянуть в соседнюю комнату. Подключившись к компьютеру, мы просматриваем информацию о Харгеве и узнаем о том, что вещи, отобранные у него при обыске, хранятся в шкафчике #23. Кстати, с помощью того же компьютера мы можем открыть этот шкафчик. Как и ожидалось, внутри находится специальный ключ, с помощью которого можно изменить время взрыва. Теперь можно заглянуть на стрельбище. Выходим из комнаты через дальнюю дверь в коридор и в дверь напротив. Внутри упражняются в стрельбе двое охранников. Выводим обоих в расход и осматриваем местный арсенал. Да, боеприпасов здесь вполне хватит на то, чтобы начать Третью Мировую войну. В общем-то, идея эта недалека от истины... Разжившись дополнительной обоймой, по коридору возвращаемся в комнату со сломанным роботом и заходим в дверь справа. Миновав небольшую перемычку, мы заходим внутрь машины **#4**. Одна небольшая проблема: путь к следующей двери преграждает лазерный барьер. Возвращаемся в машину **#5**. Нам нужно вновь подключиться к компьютеру в Центре Связи для того чтобы отключить лазерные барьеры во всем поезде. После этого можно возвращаться в машину. Миновав вторую дверь, мы выходим в небольшой коридор. Подходим к двери слева и запускаем датчик движения. На экране хорошо виден робот, патрулирующий соседнее помещение. Дождавшись, пока он начнет удаляться от двери, отключаем **REMORA** и заходим внутрь. Несколько быстрых шагов вперед, и мы приседаем за ящиками. Здесь робот нас не заметит. Выбрав удобный момент, мы ненадолго покидаем укрытие и устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство на стене справа — и сразу же вновь прячемся за ящиками. Вскоре ничего не подозревающий робот выходит из строя (2), а мы забираем свою мину и бежим к лифту в дальнем конце помещения. Спускаемся вниз, на склад, и сразу же вступаем в перестрелку с охранником. Разобравшись с ним, наводим пистолет на техника и вежливо задаем ему несколько вопросов. Подходим к компьютеру. В нем содержится информация о нужном нам ящике. Слева в этом помещении есть еще один лифт. Вызвав его,









мы поднимаемся наверх и отстреливаем охранников. Всего их здесь трое, но один может охранять лестницу снаружи. Справа от лифта находится ящик с четким номером 66 — как раз тот, что нам нужен. Готовим ключ и перенастраиваем таймер бомбы (3). Теперь у нас есть еще один час для того чтобы выполнить свою миссию и убраться с этого поезда. Проходим в дальний конец помещения — вид камеры меняется — и открываем дверь на экране слева. Возле лестницы, ведущей на крышу, может стоять еще один охранник. Разобравшись с ним, мы поднимаемся наверх и идем по крыше до тех пор, пока автоматическое орудие не начнет как-то подозрительно разворачиваться в нашу сторону. Быстро назад! Похоже, пройти здесь не удастся. Возвращаемся в машину #5.

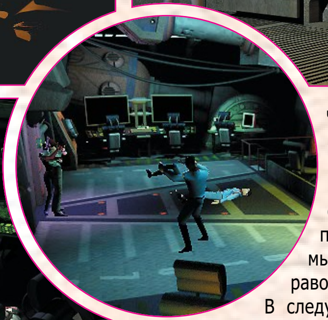
Нам необходимо вновь подключиться к оружейному компьютеру. Итак, есть две новости. Плохая: отключить орудие на крыше машины #4, увы, не удастся; хорошая: мы можем попросту подстрелить его, управляя орудием на машине . После этого можно возвращаться на крышу четвертой машины и, миновав развороченную пушку, спускаться вниз по лестнице с другой стороны (для того чтобы сделать это быстро, можно нажать клавишу Z). Внизу нас поджидает охранник. Подстрелив его, заходим внутрь машины и выводим в расход еще одного верного солдата Дмитрия Нагарова. Проходим через комнату и открываем дверь в правой части экрана. Здесь нас поджидает еще один охранник. Разобравшись с ним, мы проходим по небольшому переходу в машину #3. Включаем сканер REMORA. Уау, сколько охранников!


5


6


7


8




9


10


12

Неужели никак нельзя запереть двери, ведущие в эти два помещения? Можно. Для этого придется воспользоваться компьютером, который находится справа от двери. Блокировав путь охранникам, мы открываем дверь и выходим в коридор. Потянув за лестницу, свисающую из люка в потолке, опускаем ее вниз и забираемся по ней на крышу машины (4). Теперь нам нужно найти другую лестницу для того чтобы спуститься вниз. Проходим влево и открываем большую дверь. У зарядного устройства в этом коридоре стоит робот. Стараясь не привлекать к себе внимания, мы сразу же поворачиваем направо и заходим в дальнюю дверь. В следующем помещении крадемся за спиной у охранника и заходим в дверь слева. Проигнорировав техника, спускаемся вниз на лифте в небольшой гараж. Патрулирующий нижний ярус охранник не замечает нас. Дождавшись, пока он повернется спиной, подбегаем к нему сзади и наносим всего один молниеносный удар. Теперь можно подняться по лестнице на верхний ярус и подстрелить второго охранника. Проходим до конца вправо и карабкаемся вверх по лестнице в комнату отдыха. Жуткий беспорядок, не правда ли? Грязная душевая, рядом со шкафчиками валяется груда вещей. Увы, нет времени учить вольгийцев аккуратности — таймер бомбы неутомимо отсчитывает минуты, оставшиеся до взрыва. Подходим к противоположной двери и включаем сканер. Дождавшись, пока робот начнет удаляться от нас, выходим в уже знакомый коридор и устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство. Быстро проходим вниз по коридору и прячемся за дверью слева. Через некоторое время робот выходит из строя. Не будем торопиться и оставим пока мину в зарядном устройстве. Мы находимся в длинном уходящем вниз коридоре. Попытавшись открыть ближайшую дверь справа, мы убеждаемся в том, что она заперта. А что если попробовать справиться с электронным замком с помощью REMORA? Кажется, получилось. Бегом возвращаемся в предыдущий коридор и прячемся в комнате отдыха. На экране сканера можно наблюдать за тем, как электромагнитная мина выводит из строя второго робота. Выходим в коридор, забираем мину из зарядного устройства и возвращаемся к двери с электронным замком. Миновав следующие два помещения, мы попадаем в машину #2.

В следующем коридоре мы открываем дверь в левой части экрана, подстреливаем охранника и знакомимся с техником. Для того чтобы беседа получилась более плодотворной, нужно навести на него пистолет (5). Сразу же выясняется, что все двери, ведущие в машину #1, заблокированы для того чтобы отрезать путь шпиону-диверсанту, то есть нам. Техник советует выбраться на крышу через ракетную шахту №3. Выходим обратно в коридор и открываем дверь в правой части экрана. В дальнем конце центра управления находится компьютерный терминал, вос-

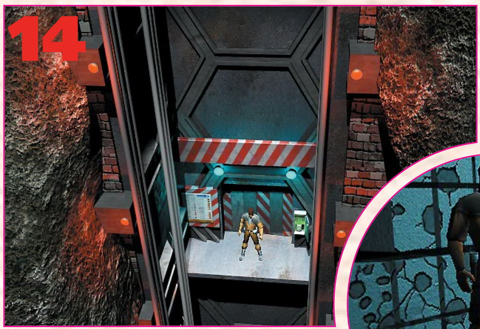


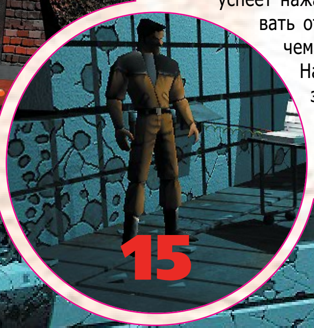
13

пользовавшись которым, мы можем открыть верхний люк шахты. Возвращаемся к технику и спускаемся на лифте вниз, в хранилище ракет. Шахта №3 находится справа. Воспользовавшись компьютером, мы открываем нижний люк и пытаемся вызвать погрузочную платформу. Увы, эта попытка заканчивается неудачей. Поднимаемся наверх к технику и выясняем, что вообще-то приказ на запуск можно отдать только с мостика, но существует некий код, который позволит нам сделать это самостоятельно. Возвращаемся в Центр Связи машины **#5** и вводим код в компьютер. Проделав весь обратный путь до хранилища ракет, мы еще раз пытаемся вызвать погрузочную платформу. На этот раз попытка оказывается успешной. Встав на платформу, мы по ракетной шахте поднимаемся на крышу (6). Проходим вперед и спускаемся вниз по лестнице в дальней части экрана. Итак, что же у нас имеется внизу? Во-первых, два охранника, которых нужно незамедлительно оглушить. Во-вторых, запертая дверь (справа в коридоре), открыть которую можно только с пульта, который находится рядом с зарядным устройством. Проблема заключается в том, что робот, в общем-то, не желает нас к этому пульту подпускать и открывает огонь на поражение. Похоже, нам предстоит небольшая пробежка. Заходим в помещение с роботом и стреляем от входа, для того чтобы привлечь его внимание — и сразу же бежим по коридору к лестнице. Робот бросается в погоню. Поднимаемся на крышу и бежим к ракетной шахте, а от нее — к лестнице, расположенной в нижней части экрана. Спускаемся вниз (для скоростного спуска используется все та же клавиша E), открываем большую дверь и заходим в тот самый зал с пультом. Не теряя ни секунды, устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство и прячемся в коридоре. Через некоторое время в зал вкатывается робот и почти сразу же попадает в поле действия мины. Теперь мы можем без помех подключиться к пульту (7). Забираем мину, открываем разблокированную дверь и переходим в машину **#1**.

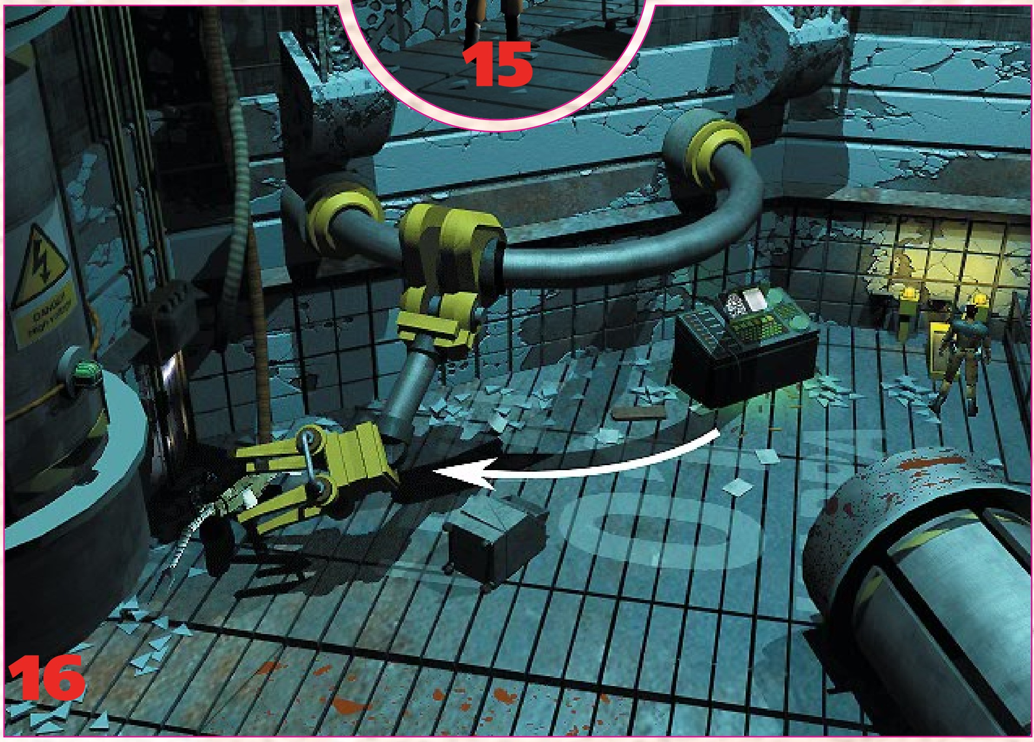
На стене в этой комнате имеются два слота для ключей. Стоит запомнить это место, нам еще предстоит сюда вернуться. Открываем дверь справа и прямо с порога открываем огонь по стоящему в небольшом помещении охраннику. Отсюда мы попадаем в узкий коридор. Куда же теперь? Пожалуй, в дальнюю дверь. Мы появляемся прямо за спиной у охранника и аккуратным ударом вырубаем его. Идем вниз, в самый конец этого помещения, и открываем дальнюю дверь. Как раз вовремя: какой-то охранник приставил пистолет к виску Чи, пытается диктовать нам свои условия. М-да, такую наглость надо жестко пресекать. Дождавшись, пока девушка освободится и отпрыгнет в сторону, отправляем охранника в расход и готовимся до конца игры терпеливо переносить все колкости очаровательного агента китайского правительства. Возвращаемся в узкий коридор и заходим в дверь слева. Мы оказываемся в длинном помещении, из которого можно попасть в каюты экипажа. Из ближайшей двери справа выбегает охранник. Подстрелив его, проходим в дальний конец помещения и открываем дверь капитанской каюты (справа). Застрелив офицера, мы вдумчиво изучаем содержимое его сейфа и находит там два ключа. Как раз то что нам нужно! Возвращаемся в первую комнату машины **#1**, ту самую, где на стене имеются два слота. Попытавшись вставить ключ в один из них, мы понимаем, что команду на расцепление поезда надо отдавать вдвоем, синхронно. Один ключ приходится отдать Чи. Поворачиваем (8)... Пять. Четыре. Три. Два. Один. Состав расцеплен. Даже бомба не понадобилась — в задних машинах сработал механизм самоуничтожения (9). Возвращаемся в то помещение, где мы вырубали охранника прежде чем найти Чи, и пытаемся открыть дверь ближайшей ко входу камеры (**№4**). Дверь заперта. Заходим в ту комнату, где Чи держали заложницей, и подключаемся к компьютеру для того чтобы открыть дверь (10). Возвращаемся к камере **№4** и заходим внутрь. У стены справа находится лестница, ведущая на крышу — но люк закрыт. Вновь бежим к компьютеру, отдаем команду открыть люк в камере **№4** и возвращаемся туда. Вскарабкавшись вверх по лестнице, мы пробегаем по крыше и, как всегда, находим еще одну лестницу с противоположной стороны. Спустившись вниз, мы открываем дверь, готовим оружие и врываемся на капитанский мостик (11). Внутри всего трое охранников — плевое дело для таких бравых ребят, как мы с Чи. Спускаемся вниз по правой лестнице (она находится между пультами) и знакомимся с водителем. Миссия завершена.

Миссия 4: Рейд в лабораторию


14


15

Секции «Альфа» и «Бета». Первой задачей этой миссии станет проникновение в здание. К несчастью, перед входной дверью стоят охранники, которые, похоже, не собираются покидать свой пост. Нападение «в лоб» не пройдет — кто-нибудь обязательно успеет нажать на тревожную кнопку и вызвать отряд подкрепления. Вот если бы чем-нибудь отвлечь их внимание... Начинаем осторожно обходить грузовик слева и возле кабины останавливаемся. Из разговора охранников следует, что капот оставили открытым для того чтобы остудить перегревшийся двигатель. Хватаемся за крышку капота и с грохотом захлопываем ее (12). Кажется, подействовало: один из охранников отправился посмотреть на источник странного шума. Отступаем на прежнее место, за грузовик, и бежим направо. Прокравшись за спиной у стоящего возле входа охранника, вырубаем его одним точным ударом, а затем подстреливаем его напарника, вернувшегося с обхода грузовика. **REMORA** вполне способна справиться с замком этой двери. Оказавшись внутри здания, от входа поворачиваем налево и за-


16

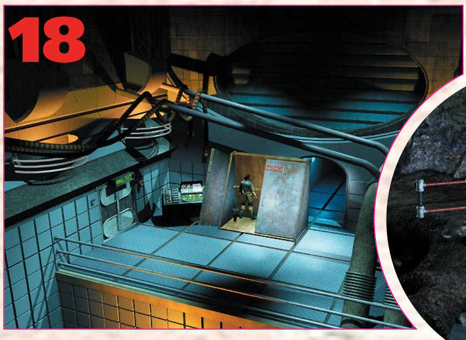
ходим в дальнюю дверь. Наша форма служит хорошим прикрытием, однако не стоит слишком мозолить глаза местным охранникам, вполне способным потребовать предъявить **ID**. Даже местные техники придираются: видите ли, у нас отсутствует положенная по инструкции форменная кепка. Кошмар! Поговорив с техником, подключаемся к стоящему в этой комнате компьютеру. В нем содержатся материалы по проекту «Водяной» («**Vodyanoi**»), и он также служит для управления электронными замками. К сожалению, у нас пока нет ни названия нужного файла, ни номера двери. Возвращаемся обратно в холл и, воспользовавшись лифтом справа от двери, спускаемся вниз. Проходим вниз по платформе и пытаемся открыть заблокированную дверь справа (13). Неудача... Пробуем подключиться к дверному замку с помощью **REMORA** (функция **IR Link**) и получаем в результате номер файла, который следует отыскать в компьютере. Поднимаемся вверх на лифте и вновь подключаемся к терминалу. Содержащаяся в файле информация позволяет нам узнать номер двери и открыть ее. Вот только возвращаться сюда больше не стоит: похоже, техник всерьез вознамерился изучить наше **ID**. Выходим из комнаты, спускаемся вниз на лифте и подходим к заблокированной двери. Теперь необходимо дождаться, пока патрулирующий этот этаж охранник отойдет подальше... есть! Открываем дверь и заходим в запретную зону, где совсем недавно произошел таинственный несчастный случай. На полу лежит обезглавленное тело бедолаги-ученого. Пошарив по карманам его комбинезона, мы забираем **ID**, а затем выходим из комнаты и поднимаемся вверх на лифте. Из главного холла мы выходим через дверь, которая находится в правой части экрана, и в следующем помещении открываем дверь слева. Здесь путь нам преграждают охранники, которые не терпящим возражения голосом требую предъявить **ID**. Никаких проблем, парни, вот наше удостоверение. Из комнаты, которую они так старательно охраняли, нам необходимо забрать всего лишь моток кабеля. После этого можно возвращаться к лифту и спускаться вниз, на уровень «Бета». Выходим в дверь справа от лифта и в следующем помещении открываем ближайшую ко входу дверь. Нам необходимо попасть в закрытый сектор «Каппа», и похоже, единственный способ сделать это — спуститься через шахту лифта. Подходим к аварийному люку (по бокам от него горят красные лампы) и пытаемся открыть его. Какой-то техник спрашивает у нас **ID**. Предъявляем ему нашу карточку и забираемся в шахту лифта. Привязав конец кабеля к закрепленному на стене крюку, мы спускаемся по нему вниз.

Сектор «Каппа». Кабель оборвался, и путь назад, похоже, отрезан (14). С помощью **REMORA** подключаемся к электронному замку двери и используем программу **BEELZEBUB** для того чтобы взломать код. Заходим в первое помещение... что здесь происходит??? Больше всего это похоже на бойню: повсюду в лужах крови валяются мертвые тела сотрудников лаборатории. А к нам тем временем шустро устремляются три минибота. По счастью, с этими роботами вполне можно справиться с помощью нашего пистолета, главное — не подпускать их близко. В секторе «Каппа» такая картина будет встречаться повсеместно: мертвые тела и назойливые минибота. С первых, соответственно, мы собираем патроны и аптечки, вторых же безжалостно отстреливаем с приличной дистанции (можно даже вести огонь на звук). Пересекаем первый зал и заходим в дверь напротив от входа. В следующем помещении мы открываем дверь в левой части экрана и идем по темному коридору вверх, к дальней стене. Если мы сейчас повернем направо, то вернемся в первый зал сектора. Стоит запомнить этот путь на будущее. Сейчас мы сворачиваем налево и идем до конца коридора, по ходу дела еще раз завернув за угол и подстрелив нескольких миниботов. Нам нужна дверь слева в самом конце коридора. Внутри этого помещения на небольшом столике стоит переносной компьютер (15). Подключившись к нему, мы перезагружаем систему и читаем сообщения электронной почты. На выходе из комнаты нас уже поджидает Спектр (**Spectre**).

Казалось бы, ничего особенного: просто еще одна железяка, довольно опасная и способная быстро передвигаться. Но сам внешний вид одноглазого робота с окровавленными ножами-манипуляторами вызывает невольную дрожь. Нельзя позволить этому типу приблизиться к нам. Бежим по коридору в ту самую дверь, которая ведет в первый зал. Даже без сканера **REMORA** приблизительный план сектора уже должен был сформироваться в голове. Первый зал, небольшое помещение за ним и коридор образуют вместе замкнутый круг, по которому мы и будем убегать от кровожадного робота. Отслеживая его перемещения по сканеру и ориентируясь по звуку шагов, мы должны стараться не попадаться ему на глаза. Вернувшись в итоге в первый зал, мы заходим в среднюю дверь в стене слева и открываем сейф, используя комбинацию, найденную в письме электронной почты. Внутри лежит предохранитель. Забираем его и возвращаемся в первый зал, а оттуда выходим через дверь напротив шахты лифта. Мы уже не раз проходили по этому небольшому помещению, теперь пришла пора заглянуть в ближайшую к нам дверь в правой части экрана. У дальней стены машинного зала находится огромная механическая рука. Подключаемся к пульту и используем первые две опции («**Prime the gestation pods to receive power**» и «**Activate the switching mechanism for the robotic arm**»). Возвращаемся в длинный отрезок коридора, заканчивающийся тупиком, и на этот раз заходим в среднюю дверь слева (комната с лэптопом была последней). Поднимаемся вверх по лестнице на второй ярус этого помещения и устанавливаем предохранитель в пустующий слот. Подключившись с помощью **REMORA** к инфракрасному порту источника питания, мы отдаем команду «**Route power to pods**». После этого мы отправляемся охотиться на Спектра. Наша задача: заманить безумного робота в машинный зал и в тот момент, когда он будет проходить мимо механической руки, повернуть рычаг справа от пульта. Вся операция проходит на редкость легко (16). Спектр окончательно выходит из строя после близкого знакомства с проводами высокого напряжения, а мы, покопавшись в его останках, находим тот самый **key-chip**, упоминавшийся в письме. Возвращаемся в первый зал и вставляем электронный ключ в замок на дальней двери справа. Дверь разблокирована. Открываем ее и заходим в лифт.

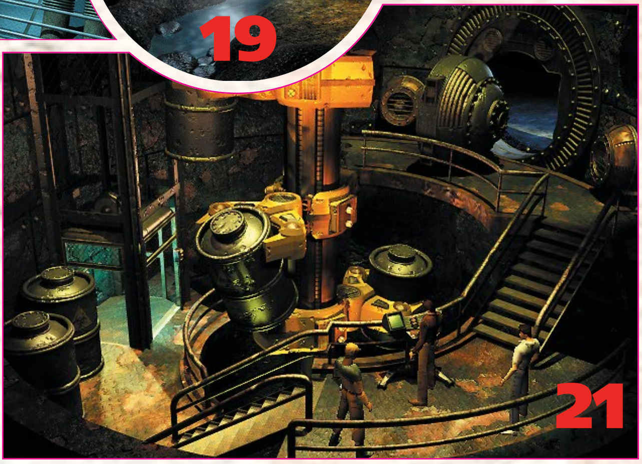
Сектор «Омега». Итак, нашего прикрытия больше не существует, и охрана, если таковая попадется по пути, будет стрелять на поражение. Спускаемся на лифте на нижний ярус сектора и подстреливаем охранника, спрятавшегося за пультом. Всего таких пультов два: первый управляет камерами, а во втором содержится информация об их обитателях. Просматриваем запись о Йерике Олякове (**Yerik Oliakov**) и затем нажимаем на левом пульте кнопку под номером **8**. Восьмая камера поднимается из пола. Пообщавшись с ее обитателем, мы понимаем, что он, мягко говоря, немного не в себе. Нажимаем кнопку на решетке для того чтобы освободить безумца. Он начинает бродить по залу, что-то бормоча себе под нос. Подходим к большой двери у дальней стены зала и пытаемся открыть ее. Похоже, лучше все-таки попытаться выйти из этого помещения через балкон. Вот только как это сделать? Продолжаем разговаривать с Оляковым. Среди потока откровенной чуши в его ответах порой проскальзывает кое-какая информация о Нагарове. Наконец, безумец предлагает нам сыграть в «секреты». Рассказав ему под видом тайны какую-то белиберду, мы приступаем к осуществлению собственного плана. Итак, Йерик, у нас есть для тебя новая интерес-









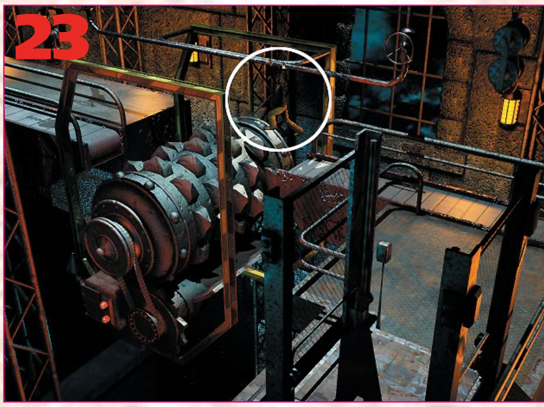


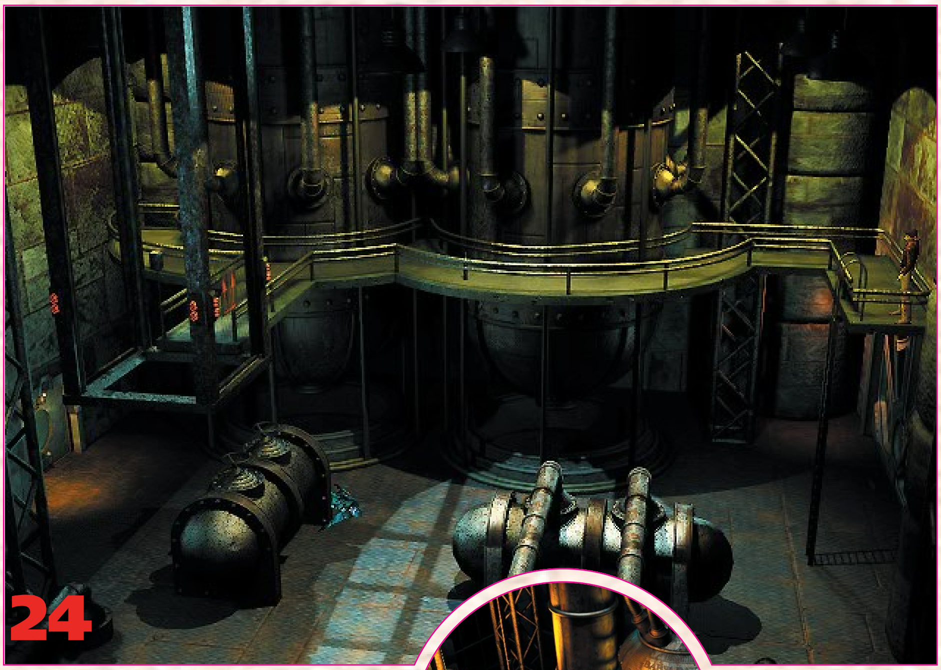
ная игра: ты будешь летать. Надо ли говорить о том, что он с восторгом соглашается? Провожаем бывшего преподавателя до крыши камеры номер 11, где он и остается стоять. Подходим к левому пульту и нажимаем кнопку по номером 11. Камера поднимается вверх (17), и Оляков оказывается почти на уровне балкона! Опускаем его вниз. Да-да, теперь наша очередь. Встаем на крышу одиннадцатой камеры, Оляков нажимает на кнопку — и мы видим перед собой балкон. Осталось только перепрыгнуть на него... уф, кажется, все получилось!

Заходим в следующее помещение, спускаемся вниз по лестнице и открываем правую дверь. В этом помещении вдоль стены установлены какие-то цилиндры. Нажимаем на красную кнопку на боку одного из них и... что это?! Неужели когда-то это был человек? Тем временем в зал входит Нагаров, держа перед собой Александру в качестве живого щита. Застрелить его мы, увы, не можем — зато можем с ним поговорить. Нагаров охотно рассказывает о своих планах и исследованиях и под конец разговора уходит. Бежим за ним следом, но что за чертовщина? Он просто исчез. Наверное, он прошел через закрытую дверь. Возвращаемся в зал с цилиндрами и видим там техника, который ухитрился спрятаться от Нагарова за одним из цилиндров. Нас он боится куда меньше, а потому охотно


22




23


24


25


26

соглашается открыть запертую дверь. Вбегаем в следующее помещение. Нагарова нет, как нет и выхода, через который он мог бы уйти. Тупик? Впрочем, одну минуточку. Обходим открытый шкаф справа и заглядываем в небольшую щель между ним и стеной. Так, а что если потянуть за винтовку, стоящую внутри него (18)? Уау, секретный проход! Прежде чем забираться туда, подключаемся к компьютеру и узнаем о том, что он управляет радарной системой. В конце прохода поднимаемся по двум лестница и выбираемся наверх как раз за спиной у охранника, патрулирующего погрузочную площадку (в идеале нужно постараться сделать так, чтобы он ничего не заметил). Застрелив его, мы понимаем, что опоздали — вертолет Нагарова только что улетел. С помощью **REMORA** посылаем сообщение Чи с просьбой отследить его перемещения по радару. К сожалению, она не может этого сделать: судя по показаниям ее радара, над нашей площадкой кружится как минимум дюжина вертолетов. Х-м, происходит что-то забавное. Пообщавшись со стоящим неподалеку техником, мы получаем пароль от его компьютера... хотелось бы на это надеяться. Сложно полагаться на слова человека, от ужаса забывшего даже имя собственной жены. Возвращаемся к компьютеру по секретному проходу и в качестве кода вводим имя жены... то есть, тьфу, любовницы... то есть, нет, все-таки жены. Одним словом, со второй попытки нам все-таки удается проникнуть в систему и получить информацию о технологии **NEPHJAM**. Вот она, генеральная репетиция Третьей Мировой войны. Отключаем систему в зоне лаборатории. Фантомы исчезают с экранов радара, и теперь Чи может прилететь за нами на вертолете. Вновь поднимаемся по лестницам на погрузочную площадку. Миссия закончена.

Миссия 5: Диверсия в шахте

Знакомые места, не так ли? И стальная дверь по-прежнему закрыта... Поговорив с Костовым, мы убеждаемся, что он не имеет ни малейшего представления о том, как ее открыть. Прокравшись за спиной у охранника, оглушаем его, в то время как Костов наводит страх на техника. Буквально через пару секунд тот уже доходит до нужной кондиции. Пару раз пытаемся повернуть рычаг на стене слева. Каждый раз он возвращается в предыдущее положение. Из объяснений техника становится ясно, что с помощью этого рычага открывается та самая стальная дверь. Ну ничего, он с радостью нам поможет и нажмет на рычаг, скажем, секунд через десять после того как мы наконец-то уйдем. :) Не обманул: дверь действительно открывается прямо перед нами. Заходим в нее и крадемся уже привычным маршрутом мимо лазера и пулемета к охраннику, стоящему спиной к нам на другой стороне моста (19). Оглушив его, идем дальше. По пути нам чудом удается уговорить Костова не отстреливать всех встречающихся нам по дороге техников. Похоже, лидер Борцов За Освобождение теперь чрезвычайно гордится своей гуманностью. Но вот мы приходим к очередному мосту, над которым укреплен пулемет с датчиком движения. Поговорив с Костовым, мы (а вернее — он) вырабатываем план. Грегор начинает стрелять, отвлекая внимание датчика на себя, в то время как мы со всех ног бежим по мосту (20). На другой стороне нам навстречу выбегают трое охранников. Разобравшись с ними, мы оглядываемся назад. М-да... Запоздавшая пулеметная очередь фактически уничтожила мост, так что у Костова нет ни единого шанса перебраться к нам. Что ж, ему придется поискать другую дорогу. Продолжаем идти дальше по туннелю. Подстрелив охранника, укрывшегося за вагонеткой, с помощью **REMORA** подключаемся к пульту для того чтобы открыть большую металлическую дверь.

Заходим в комнату, в которой находится погрузочная машина. Похоже, механизм заклинило, хуже того — одна из бочек упала на лифт, и теперь он не может подняться. Поговорив с техниками, хорошенько пинаем ногой вышедший из строя пульт, находящийся посередине экрана. Все заработало! Вот что бывает, когда за дело берется настоящий техник! Подключившись к пульту с помощью **REMORA**, активируем захват №3 и снимаем бочку с лифта (21). Теперь мы можем поднять наверх.





Наверное, Костов уже ждет нас. Нет? Странно... где он мог задержаться? А тут еще эта мерзкая погода... Вскарабкавшись вверх по лестнице, подходим к окну и забираемся через него в лабораторию. Встреча старых друзей. Долгий разговор с профессором Толстовым прерывает внезапно прибежавший охранник. Волей неволей нам приходится застрелить его. Теперь нужно выбраться из окна, прежде чем охранный робот поднимется по лестнице. Толстов пытается обмануть его, но, увы, бездушная машина убивает профессора. Теперь нужно действовать быстро. Спускаемся вниз по лестнице в комнату без потолка, забегаем в лабораторию (дверь слева) и устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство. Можно даже не прятаться. Робот неторопливо спускается вниз по лестнице и попадает в поле действия мины (22). Забрав ее из зарядного устройства, поднимаемся вверх по лестнице к лежащему на полу профессору. Забрав у него из кармана ID-карту, мы покидаем лабораторию. Из комнаты без потолка выходим в правую дверь. Мы в главном зале. Застрелив охранника, карабкаемся по лестнице справа на верхний ярус (23) и идем к лифту. Воспользовавшись карточкой профессора, мы едем на второй этаж.

Прямо перед нами движется бесконечная лента конвейера. Пожалуй, это один из самых сложных трюков в игре: нам необходимо встать на эту ленту, пробежать по ней до конца вправо, затем развернуться по ходу движения и ухватиться (CTRL>) руками за укрепленную сверху трубу, прежде чем конвейер сбросит нас на камнедробилку (24). Обиднее всего то, что каждая неудачная попытка заканчивается перезагрузкой игры. Но, наконец, нам удается зацепиться руками и перебраться на другую сторону. Выхватываем пистолет и стреляем в стоящих у дальней стены охранников. Затем вновь встаем на ленту конвейера «меж двух огней» и сходим с нее перед лестницей. Взобравшись наверх, мы спускаемся по лестнице с другой стороны печи и вновь встаем на ленту конвейера. Застрелив охранника в левой части экрана (25), мы поворачиваем рычаг у него за спиной. Часть патрульных снизу отправляется проверить, что же случилось. Бежим к лифту напротив, спускаемся вниз и, подстрелив двух охранников, устанавливаем мину на переднюю панель **Baby Blue**. Таймер начинает отсчет. Теперь у нас есть десять минут для того чтобы выбраться с территории шахты. Выходим через правую дверь. Как раз вовремя: трое охранников увлеченно расстреливают Костова (26). Выручив товарища по оружию из столь неприятной ситуации, мы заворачиваем за угол и с небольшой помощью Костова заходим внутрь главного здания.

Знакомое место... Спускаемся вниз по лестнице и заходим в дверь слева. Поднимаемся вверх по ступенькам и бежим в дверь справа (дальняя стена). Выводим в расход охранников перед лифтом. Теперь у нас есть ровно два пути для отступления. Вариант номер раз (самый короткий): бежим в дверь направо. Подстрелив двух охранников, стоящих за столом, выводим в расход еще одного в следующем зале. Открываем дверь в левом верхнем углу экрана, подстреливаем охранника возле статуи и еще двоих после выхода из здания (27). Вариант номер два (легкий, но долгий): поднимаемся на лифте в столовую и по очереди расстреливаем трех охранников. Затем спускаемся на другом лифте в душевую, разбираемся с охранником, выходим в дверь в левом верхнем углу экрана и в следующем помещении так же — охранник, дверь в левом верхнем углу. Подстреливаем охранника возле статуи и еще двоих на выходе из здания. Миссия закончена. И кто бы мог подумать, что шахта так хорошо взрывается?

Окончание следует...

В ПРОДАЖЕ С 16 ОКТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 10 НОМЕРЕ ХАКЕРА

Мы разбираемся в железе
А в этом месяце мы устроили конкретную разборку винчестерам

Мы разбираемся во взломе
А в этом номере мы объясним все о сетях X25, грамотному построению brute-force атак, составлению спам-листов, хитростям выбивания бабла из спонсоров, пообщаемся с человеком взломавшим кучу российских сатов, расскажем о том, как ломаются проги с помощью SoftIce и т.д.

Мы знаем весь лучший софт
А в этом номере мы покопались во всех настройках Оперы, популярно расписали как подключиться к ФИДО из Инета, как разбивать винты на логические прямо на лету

Мы все — киборги
А в этом номере, мы расскажем как играть музыку с помощью устройства терменвокс

Мы все — геймеры
А в этом номере мы пообщались с двумя «отцами» Quake

ВЕЛИКАЯ СИЛА КИНО

Вячеслав Назаров

Писатель! Всенародное признание облегчит вашу участь!
(Надпись в кабинете следователя по особо неважным делам)

Интересно, в каких заповедниках выращивают настоящих писателей, поэтов, сценаристов и прочих представителей хотя бы немного творческой и чуть-чуть интеллигенции? Почему прячутся они по зоопаркам культуры, оставляя мировую литературу, кинематограф, игровую промышленность на откуп пролетариям, которые часто не то что писать толком не могут, но и выражаются с трудом: не выговаривают некоторые буквы и цифры. С этой точки зрения мне гораздо более симпатичны глухонемые хомо сапиенсы, которые хотя бы не шумят. Вообще, это очень воспитанные и культурные люди. У них даже в столовых висят плакаты: «Когда я ем – я как всегда!». Но вернемся к нашим баранам, то есть доморощенным мастерам слова и клинка. Расплодились они по всему миру, опутав своими сетями примитивизма и убожества, которые отмечены даже на глобусах, весь земной шарик. А вы думали, что это параллели и меридианы? Ничего подобного. Это всего лишь область распространения тухлых идей и безмозглых затей.

Стоит отметить, что международные связи у создателей большей части художественного отстоя развиты очень хорошо. Взять хотя бы кинематограф. В одной стране пишется сценарий, в другой находятся актеры, а снимается фильм вообще в третьей. А если не повезет, то демонстрироваться он будет вообще везде. Впрочем, в этой схеме случаются и сбои. И шедевры мирового кино срезаются лишь на некоторых этапах. Например, при переводе их с одного языка на другой. И уж тут-то для «творческих» работников открывается настоящее раздолье. Чего стоит хотя бы русскоязычный вариант Pulp Fiction, крутившийся на первом канале родного российского телевидения до тех пор, пока Останкинская башня не попала в беду, столкнувшись с иностранной башней и загоревшись. В «Криминальном чтиве» есть замечательный момент: обаятельный гангстер Винсент Вега несется к знакомым ветеринарам спасать подругу мафиозного босса Миа Уоллес, вдохнувшую в себя изрядную дозу даже не клея «Момент», а кое-чего более гадкого. Естественно, если дама склеит ласты, отбросит коньки и отправится в царство вечной охоты, будучи вверенной Винсу, ему не поздоровится. Ведь визиты негров, экипированных газовыми горелками и плохим настроением, не способствуют повышению радости и длительности жизни. Поэтому-то в избытке чувств и заорал несчастный Вега: «Don't fucking die, Mia!». Вполне естественная реакция, надо сказать. Но лишь для людей, обладающих полным набором органов. «В человеке все должно быть!» – любит говорить мой знакомый патологоанатом. Однако, судя по всему, у переводчиков сценария не хватало большей части содержимого черепной коробки. Да и эмблемой у них, вероятно, были серп и молот – коси и забивай. Что они успешно и делали со своей работой. В итоге невинная фраза попавшего в переделку мафиози была переведена следующим образом: «Милая, тебе плохо? Может быть, вызвать врача?»

Впрочем, когда полтора месяца назад норвежские верхолазы тушили Останкино и телевидение отсутствовало как класс, мы смогли немного отдохнуть от бред-шоу, прописавшегося на всех программах. В это время развлекались мы почти исключительно при помощи компьютерных игр. Но и в них, к сожалению, хватало ляпов. Взять хотя бы те же сценарии. Поэтому ради спортивного интереса несколько моих друзей взялись написать собственную игру. Или хотя бы ее сюжет.

А утенок как был гадким, так и сдох уродом...

Перед тем как приступить к созданию эпохального произведения, которое совершит переворот в индустрии компьютерных развлечений, было решено обсудить его концепцию. Беседа была серьезной. Можно сказать, что разговор шел о судьбах Родины. Поэтому пили исключительно водку. Если признаться честно, создать хоть какой-то план работ над будущим проектом у героев не получилось. Единственное, им удалось определить жанр игры – action/adventure/RPG с элементами стратегии – да сделать уникальное открытие: если человек может лежать на полу ни за что не держась, то это значит, что он еще не пьян. На такой научной ноте первый этап создания сценария был торжественно завершен, а все действующие лица удалились в состояние нирваны.

Спустя несколько дней, когда новоявленные гении вспомнили, кто они, что они, зачем и куда, им таки удалось взять в дрожащие руки не только себя, но и клавиатуры своих электронных пишущих машинок. Вначале было слово. Если быть более точным, то Word. А если поднять точность на недосягаемую высоту, куда не залетают даже слоны Аэрофлота, то можно сказать, что Word был версии 1.0. Однако этот инструмент для создания связных текстов был очень скоро отправлен в запасники истории. Будущие звезды игровой индустрии прекрасно знали, что слово – не воробей, а последовательность алфавитных знаков. Поэтому для того, чтобы все их слова, относящиеся к игре, соответствовали требованиям времени, из всего БАГатого программного обеспечения Microsoft было выбрано Слово версии 2000. После этого работа над сценарием закипела всерьез.

Поскольку началу художественных изысканий предшествовала серьезная подготовка, о которой речь шла в самом начале, то настроение у сценаристов было соответствующее. Собственно, что можно ожидать от людей, у которых внезапно закончились все «стимуляторы» творчества? К тому же сгущенка у них тоже закончилась. И тушенка закончилась. И хлеб весь закончился. И сало закончилось. И картошка закончилась. И огурцы закончились соленые домашние. И повидло закончилось. И сигареты они уже все выкурили. Поэтому сюжет будущей игры отличался гуманностью и человеколюбием.

В центре истории оказался герой, которого и героем-то можно было назвать с большой натяжкой: многосерийный маньяк по фамилии Зелипукин. Согласно сценарию, события в игре, еще не получившей не то что денег от издателей на собственную разработку, но даже имени, начинались с того, что Зелипукин совершал побег из СИЗО №666. Туда он попал отнюдь не за переход улицы в неположенном месте, что представляется вполне логичным, учитывая тенденции развития российского правового общества, а за куда более банальное «умышленное убийство с расчленением трупа на глазах у потерпевшего». Проведя некоторое время среди ста семи оголтелых негодяев, по недоразумению помещенных в его одиночную камеру, несчастный маньяк кардинально пересмотрел всю свою жизненную позицию. После этого он решил покинуть чрезмерно гостеприимные стены СИЗО, дабы стать белым и пушистым, подвергнув себя пластической операции на кожном покрове, и заниматься исключительно благими делами: спасать униженных, оскорбленных, убогих и слабоумных. Однако сразу у него это не получилось: свободный мир не встретил преобразившегося беглого маньяка с распростертыми объятьями. На нервной почве Зелипукин даже совершил два изнасилования. Правда, в состоянии сильного душевного волнения лишь одно. Второе изнасилование произошло, не выходя за пределы необходимой самообороны. Но общество не стало учитывать эти факты и начало методично отлавливать маньяка, чтобы сдать его в поликлинику для опытов. Но Зелипукин уже ничего не мог поделать с захлестнувшей его волной света и любви. И он отправился причинять добро и наносить радость...

Несмотря на то, что в сценарий будущей игры было заложено великое множество других интересных перипетий, встретившихся на жизненном пути маньяка Зелипукина, ни одна компания не соглашалась принять участие в проекте. Топ-лесс менеджеры ссылались на какие-то неведомые нормы морали и нравственности. Не помогло авторам даже то, что на последней странице распечатки сценария они выражали бурные благодарности алфавиту за любезно предоставленные им буквы. Таким образом, более чем интересный проект завершился, не успев начаться. Жалко, конечно. Ведь ребята попытались отойти от общепринятых правил и создать нечто оригинальное. Но я надеюсь, что хотя бы в будущем у них еще получится создать что-нибудь интересное. Хотя... В обществе так сильны стандарты...

Однояйцевые близнецы

К сожалению, слишком многое в нашем мире делается с оглядкой на общественное мнение, на то, что закреплено в правилах и законах, на всевозможные стандарты. При этом у многих людей напрочь отсутствуют амбиции и желание выделиться из сырковой массы. К своим обязанностям они относятся соответствующе: им прекрасно известно, что работа – не волк, а всего лишь произведение силы на расстояние. Такие индивиды считают, что можно и не входить в историю. Главное, в историю не вляпаться. И заработать как можно больше звенящих тэньге. Лучший способ для этого – взять за образец какую-нибудь интересную, оригинальную вещь и создать свою по ее образу и подобию. Все. После этого можно начинать кричать о прорыве в технологиях и ждать клиентов, не забыв вывесить перед дверями табличку: «Цветы и конфеты не пью!».

Очень легко все это увидеть на примере компьютерных игр. Давным-давно, только появившись, Warcraft II и Command & Conquer моментально превратились в стандарты, в точном соответствии с которыми начали клепаться сотни безликих клонов. И так происходит практически с любым проектом, вне зависимости от того, к какому жанру он относится. И, к сожалению, качественных оригинальных игр выходит слишком мало, а вот аляповатых слепков с них – сколько угодно.

Вот и сегодня, глядя на то, как очередная компания готовится начать работу над очередной копией очередного хита и воровато оглядывается вокруг, хочется успокоить ее, показав на фирмы, уже давно трудящиеся на этой ниве: «Видишь кующих свое счастье? Ну и куй с ними!» И ведь куют. И ковать будут. Благо, стандарты уже установлены и даже ежегодно отмечают 14 октября свой праздник – Международный день стандартизации.

Но любое явление имеет и свою обратную сторону. Даже наполовину пустая кружка с пивом остается все еще наполовину полной. И убогие игры, не несущие в себе никаких идей, лишь оттеняют по-настоящему интересные проекты, показывают, что есть еще люди, способные написать с нуля реальную сказку. И они, без сомнения, создадут еще массу гениальных произведений компьютерного искусства. Ведь куда им деваться с нашей общей подводной лодки «Земля»?



В общем, пишу я вам глубокой ночью, когда на небе светят звёзды!
А пишу я вот по какой причине (в общем, причины нет; как всегда, захотелось высказаться, да и вопросы задать). Недавно я всё-таки заказал Dreamcast через E-Shop. Как ни странно, но ко мне он пришёл всего через неделю, и вот теперь я счастливый обладатель этой консоли. Скажу сразу - приставка классная, и я не жалею о её приобретении! Молодцы, что вы мне её посоветовали. Я уже попробовал и Интернет с её помощью, но, признаться, на компьютере он выглядит многим лучше, хотя в принципе неплохо. Обращусь к вашим читателям и почитателям - ГЕЙМЕРЫ, покупайте Dreamcast - это классная вещь!
Теперь долгожданные вопросы:
1. Когда выйдет американская версия Shenmue?
2. Не задавит ли Playstation 2 Dreamcast и сколько по вашему мнению сможет протянуть последняя?
3. Какие самые хитовые игры выйдут на DC в ближайшее время?
4. Я слышал о Bleemcast'е. Где и когда его можно приобрести и что он улучшит в Playstation играх?
Это все вопросы, которые я хотел задать. Заранее благодарен. До новых встреч!
P.S: Для переписки Icq uin:69266435
E-Mail: seifering@mail.ru
My Web Site: http://zelda.nm.ru
Сергей Калашников (aka Ashley Riot)

1. 11 ноября.
2. Странный вопрос. А в чем, собственно, проявляется "задавленность"? Если тебя волнует выход клевых игр, то об этом можешь сейчас даже не переживать.
3. Jet Grind Radio, Metropolis, Half-Life, Skies of Arcadia, Shenmue.
4. Bleemcast пока не вышел, а позволит эта наглая штучка проигрывать игровые диски PlayStation на DC со значительным улучшением качества.

Доброго времени суток, Страна!
Даже не надейся, что я забыл про вас. Нет, все так же внимательно читаю и даже анализирую. Между прочим, на протяжении четырех последних номеров обнаруживаю свой ник в обратной связи и все время в письмах фанатов Diablo II. Есть, видимо, что-то в этой игре, например, имя. ;-)
Ну да ладно, оставим фанатам их демагогию об относительности конкретных качеств конкретной игры за неимением других аргументов и разведем демагогию по другому поводу, благо повод есть.
Месяц назад в журнале появилась рекламка, обещающая 15 сентября революцию в Стране Игр. Признаться, я с нетерпением ждал этой даты, но, дождавшись, понял, что вы погорячились. Да, наверное, трудно было организовать в журнале революцию. Нельзя же, например, взять и начать писать статьи в другой манере. Но кое-что все-таки было изменено, с этого и начнем.
Во-первых, появилась колонка редактора - ура! Во-вторых, большой постер - еще одно ура! В-третьих - рулезная сводная таблица; остается надеяться, что она никуда не исчезнет и охватит не только Дримкаст. В-четвертых, новая система оценок - по-моему, получилось хорошо. Правда, когда Дима Эстрин, к примеру, пишет об Evolution 2 как о скучной ролевушке с глупым сюжетом, а Разумкин как о РПГ с развитой боевой системой и ставят, соответственно, 4 и 7 баллов, закрадывается подозрение, что кто-то из них не разбирается в компьютерных играх.
Довольно спорным выглядит решение убрать бэкграунды из первой половины журнала. Вкупе с измененным шрифтом заголовков получилось как-то очень по-детски. Зато обои второй половины - просто образец бэкграундостроения.
Все, нововведения на этом заканчиваются. Я-то надеялся, что Страна избавится от своих багов, куда там. Дело даже не в орфографических и синтаксических ошибках и опечатках - я и сам в великом и могучем не силен, - но зачем мне две 57 страницы, пусть даже по цене одной. Отслеживать такие вещи надо. А если ваши финские друзья виноваты - пусть весь тираж заново отпечатывают.
Все, с внешней формой закончил - остается только добавить, что журнал приблизился к тому, каким мне хотелось бы его видеть.
Перейдем к внутреннему содержанию, то есть к качеству статей и фактическим ошибкам, о которых так хочется поспорить Диме. Никто об этом не пишет, потому что для размышлений на эти темы неплохо было бы обладать некоторыми познаниями в журналистике, которых у нас нет, да еще и мозгами шевелить, чего никому, включая меня, делать не хочется. Фактических ошибок вы почти не допускаете. Хотя вот в многострадальной Эпохе Империй сказано о четырех оригинальных режимах, а их всего три. Качество статей тоже на приличном уровне, ибо, как писал Эстрин в одном из номеров (ломает искать, поэтому цитирую не дословно), журнал отказался от энциклопедической концепции и описывает игровую индустрию как бы изнутри. На практике это означает, что для того, чтобы составить представление об игре, читателю, доверяющему Стране, достаточно взглянуть на ее жанр и на резюме автора статьи. А сама статья представляет из себя расширенное субъективное мнение автора об игре. Собственно, это не есть плохо, но есть причина небольшого количества конкретики в статье. Сложившееся положение вещей менять не стоит, но стоит конкретику в статью вводить. Скажем, снабдить каждую статью набором врезок. Две уже и так есть - шапка и оценка. Третья должна посвящаться системным требованиям - ибо то, что написано в шапке, ничего общего с действительностью не имеет. Игра должна тщательно тестироваться на разных машинах, а результат докладываться нам - на каком железе игра идет, на каком тормозит, а где можно нормально играть, отключив какие-нибудь фишки. Четвертую врезку можно посвятить геймплею - только не спрашивайте меня, что я имею в виду и как это себе представляю, я же говорил, что мне лениво головой думать. Но идея в том, что надо как-то дать понять читателю, что он будет делать, запустив игру. В общем, я думаю, вы поняли, о чем я. Работайте в этом направлении.
З.Ы. Чуть не забыл, последний опус Назарова (про день рождения) - к чему это?
Toxyc

Собственно, когда была обещана революция, никто и не собирался писать статьи в другой манере. Были воплощены в жизнь некоторые весьма продвинутые идеи, на которые не многие смогли бы решиться и довести их до ума. Нам это, кажется, все-таки удалось. Сводная таблица для игр на Dreemcast была необходима, во-первых, в качестве своеобразного подведения итога определенному этапу жизни консоли, а, во-вторых, для ознакомления читателя с новой системой оценок. Что касается сильно разнящихся оценок, то тут уж ничего не поделаешь. Друг под друга мы подстраиваться не собираемся, и каждый оценивает игру так, как считает нужным. Если уж оценки нескольких редакторов сильно отличаются, то можно сделать утешительный вывод о том, что игра крайне неоднозначна и, возможно, стоит узнать о ней дополнительно. Что касается отсутствия подложек в первой половине журнала и наличия их во второй половине, то, смею тебя уверить, это не система. Наши дизайнеры очень серьезно относятся к таким элементам верстки, и, если они отсутствуют, значит, они просто должны отсутствовать. Тут с ними даже я не спорю. Продублированные страницы - это наша ошибка, из-за которой мы сами сильно пострадали. Сложно сказать, на каком этапе производственного процесса она возникла, да это и не столь важно. Будем исправляться. Что касается внутреннего содержания статей, то тут можно со многим согласиться и со многим поспорить. В любом случае мы прислушиваемся к любому мнению. Еще одна врезка... Тут проблема технического порядка. Протестировать игру на разном железе с разными настройками... В общем, хорошая идея. Встречный вопрос: знаешь, зачем разработчики игр нанимают бета-тестеров? В общем, все понятно, хотя идея оригинальна. А последний опус Назарова... Ну, это смешно, короче. ;-)) Спасибо за отклик.

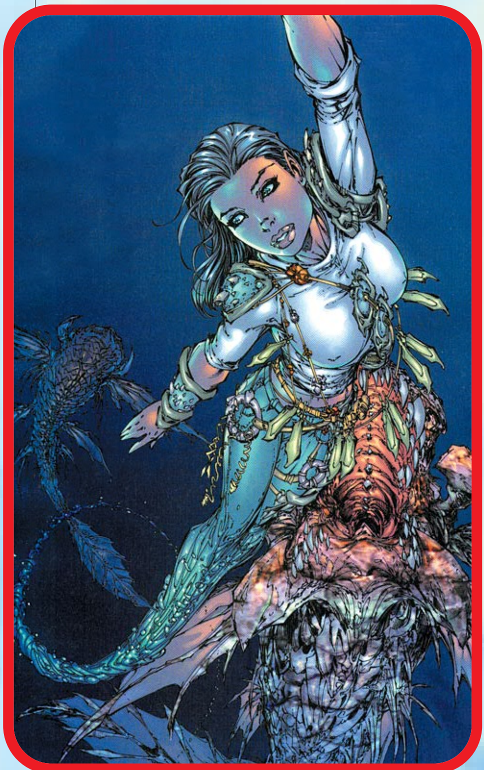
Здравствуй Страна Игр! Я читаю ваш журнал уже 1,5 года! Вы лучший из всех компьютерных журналов, которые я когда-нибудь читал! Хочу похвалить вас за прекрасную работу, за красивое оформление и главное - за информативность! "Обратная связь" становиться всё лучше, спасибо, что перестали публиковать письма, где читатели критикуют друг друга, поскольку это очень неприятно читать. Диск у вас неплохой, но есть над чем работать. Послушайте меня, назароненавистники, чего вы пристали к Вячеславу, если вам не нравятся его шутки, читайте статьи других авторов, а Назарова оставьте в покое. Жизнь без шуток однообразна и скучна, и я считаю, что Назаров просто хороший и весёлый человек.
Теперь я хочу задать вам 2 вопроса:
1. Когда выйдет Warcraft и Fallout 3?
2.Собирается ли Bullfrog создавать Dungeon Keeper 3?
P.S. Спасибо за большой постер.
P.S.S. Назароненавистники, не обижайтесь.
DreadKing (мой e-маил Alexl@perm.raid.ru)

Мне понравилось это письмо. ;-)) "...спасибо, что перестали публиковать письма, где читатели критикуют друг друга...", а потом: "Послушайте меня, назароненавистники, чего вы пристали к Вячеславу...". Господа читатели, оцените мое положение, порой вы просите невозможного. Если я буду полностью делать все, что вы просите, рубрику придется закрывать. Так что просто перейдем к ответам:
1. WarCraft III выйдет осенью следующего года, а Fallout 3 пока еще не анонсирован. Если имелся в

виду Fallout Tactic, то игру следует ждать в начале следующего года.
2. Пока о планах Bullfrog в этом отношении ничего не известно.

Привет, СИ!
Ну вот Вы опять изменили свое лицо. Теперь, надеюсь, больше не будет этих дурацких жалоб на постер. Система оценок действительно оригинальна, но Вам не кажется, что она может повлечь за собой некоторые разногласия между читателями. Ведь у каждого есть свои любимые авторы статей Вашего журнала и наоборот. Соответственно будет отдаваться предпочтение мнению тех авторов, которые вызывают большую симпатию. Лично мне такая система оценок понравилась, всегда интересно узнать не одно, а несколько мнений об игре. Не обошлось у Вас и без "багов" - так в обзоре AOE2: Conquerors напечатана одна и та же страница аж два раза! Статья оказалась незавершенной, и эта опечатка стала самой крупной за все существование журнала (по крайней мере я раньше такого не замечал). И что это за дурацкая реклама сайта в виде вопросов? Ладно бы еще вопросы были интересные, а то ведь они, как я понял, предназначены для людей, которые вообще ничего не знают об играх, хотя и читают этот журнал. Ну а в целом хорошо, Вы всегда прислушиваетесь к мнению читателей и стараетесь, чтоб журнал выглядел достойно во всех отношениях. Осталось дождаться нового формата CD.
Теперь о наболевшем - о Diablo2. После просмотра демки "Проклятые Земли" я ни за что не стану играть в эту отстойную D2. То, что D2 вышла сырая, это все уже поняли,





простили несовременный вид и т.д. Но вот что в ней такого необычного, я так и не понял, что нового в ней кроме героев и монстров? А в ПЗ все это имеется: интересна система переодевания героя, можно что-то свое сконструировать; разное поведение героя (ходьба, бег, красться и т.д.), которое дает несколько больше действий; полная трехмерность и т.д. А самое важное, что я не заметил каких-либо багов! И это наша игра, наших разработчиков! Поддержим отечественных производителей! Спасибо Nival Interactive за отличную во всех отношениях игру. Ну а тем, кто впадает в экстаз от слов Blizzard & Diablo2 forever, можно только посочувствовать.
Вопросов не будет, и так все ясно.
С уважением, Вадик.
Мой mail: sva@koryazhma.ru

Вадик, ты все совершенно правильно понял. У каждого из читателей есть свой любимый автор, которому он доверяет, а, значит, будут плестись закулисные интриги, оценки будут покупаться, разовьется коррупция, между редакторами начнутся разборки... Шутка, конечно, но, согласись, так даже веселее. Кстати, я не обнаружил еще ни одного человека, которому новая система оценок не понравилась бы. Все застенчиво опасаются за "других читателей", которые что-нибудь неправильно поймут. Про баг я уже говорил, что касается CD... Сейчас в меня полетят камни, но я все-таки скажу. Будет новый дизайн, будет новый интерфейс, исчезнут все баги, и вообще, вас ждет масса сюрпризов в самом ближайшем времени.

Привет, уважаемая редакция!
Собственно, сие письмо написано только ради нижеследующих вопросов, но так как обычно принято что-нибудь сказать по поводу работы журнала, то я от правил отступать не буду. В общем-то, все у вас нормально, дизайн не хромает, оперативность тоже, что для отечественных игровых журналов, как правило, редкость, ну, информативность тоже присутствует. Радует, что авторы "Страны" не увлекаются собственным краснoречием, как это принято в другом известном отечественном игровом журнале. Правда, есть у авторов "Страны" одна страстишка - очень любят они периодически напоминать о том, какие они прозорливые, умные и дальновидные, что, честно говоря, иногда раздражает. Впрочем, это только мое мнение.
Теперь собственно вопросы:
Первый - насколько я понимаю, стоимость Dreamcast в Америке сейчас - 150 долларов, т.е. на 50 долларов ниже, чем была. Тогда почему в том же E-shop'е эта приставка как стоила 289 у.е., так и стоит (только не надо говорить, что E-shop к вам никакого отношения не имеет)?
Второй - а почему новостная лента на вашем сайте освещает только события рынка PC-игр? Неужели сайт делают люди, которые приставки не любят?
Вот, в общем-то, и все.
Андрей

Несколько слов о нашей страстишке. Представьте себе, высказал Боря Романов в своих индустриальных новостях что-то совсем уж фантастическое. А потом все так и происходит. Дело тут, конечно, не в уме (извини, Боря, ничего плохого в виду не имел), но прозорливость и дальновидность в данной ситуации вроде бы очевидна. Что же нам молчать. К вопросам:
1. Это временное явление.
2. Это тоже временное явление. В ближайшем будущем сайт GameLand Online постигнут концептуальные изменения.

Здрасте. Помните, по REN-TV когда-то показывали Monty Python. Там много чего было, но сейчас припоминается один скетч, появлявшийся в каждом выпуске. Я имею в виду "Письма на BBC". Понимаете о чем я? "Дорогой сэр, больше всего меня в вашей передаче возмущает...", "...требую убрать из вашей передачи...", "...почему бы вам не показать..." или "...больше всего меня возмущает тон предыдущего письма..." и наконец "...требую перестать публиковать письма, подобные предыдущему!" Да, старики как в воду глядели. Во что-то подобное вырождается Ваша "обр. св.". Просматриваешь старые выпуски (года так 98): о чем писали люди? Да вот, с авторами обзоров не соглашались - "честь любимых игрушек отстаивали", проблемы различные поднимали - насилия в играх, пиратства. Мемуары публиковали (i.e. боевое прошлое вспоминали). А сейчас? Это что, дефолт вам так по мозгам вдарил, что до сих пор с форматом определиться не можете? Простое решение проблемы: почему бы Вам самим не решать, каким быть журналу? Простое желание пойти навстречу читателю выродилось в... не без старания со стороны дорогих читателей. Началось все с улучшения качества бумаги и изменения интерфейса диска, а закончилось предложениями засунуть что-то там на диск и... ну а последний перл (о блестящих листах) вы сами знаете. Если бы все издания шли на поводу у читателей, то были бы все одинаковые и страшненькие. Если считаете нужным, выпускайте хоть три раза в месяц, да хоть раз в неделю! Те люди, что регулярно покупают GameLand, все равно будут покупать, потому что это будет



GameLand, а не что-нибудь другое. Насчет дизайна диска: я, например, interface-ом вообще не пользуюсь - глючен он и вылетает постоянно. Отключил autorun в сидюке да и зажил припеваючи. Все статьи в HTML - формате прочитать не проблема. Вообще-то, я ценю то, как Вы относитесь к своим читателям, и ваше стремление пойти нам навстречу... просто не надо позволять злоупотреблять этим отношением. Если все, буквально все - CD, постер, бумага, дизайн не нравятся, может, вы просто ошиблись номером? А теперь об играх. Как-то мне в ломы было качать 65 метров демы "Проклятых земель", а журнальных дисков я что-то не достал, но мое отношение к данному продукту уже сформировалось - на основе многочисленных сетевых и журнальных статей. И хотя в основном преобладают положительные эмоции, радоваться мне не хочется. Как я теперь понимаю реакцию квейкеров, когда появился q2! Полностью измененная игровая система - это фактически совершенно другая игра. Ведь первоначальная идея была гениальна! Вот вы говорите: "скольким людям дьябла исковеркала представление о ролевых играх". А знаете, сколько "ролевых извращенцев" породила вселенная Аллодов? (Меня, например, &#61514 ;). Ведь прокачка персонажей в творении Nival была даже проще, чем в "дьибле"! Чем пользуешься, то и нарастает. Переквалифицироваться - не проблема. А комбинация "отсутствие AI монстров" + "возможность неограниченной прокачки" была скорее не недостатком игровой системы, а ее feature. Посудите сами, сплошные удобства: напал на группу магов (воинов с магами, мощного тролля и т.д.), в бою установилось равновесие, т.е. никто победить не может - и вот она халява! Первым делом сейвишься, а потом - идешь пить чай часа на три. Затем подходишь к экрану - ого, стрельба-то уже 90! Пора следующего героя подводить. По сравнению с "Д" - просто отпад! И мышка целая. Не знаю, насколько хороша новая система развития, демы-то я еще не видел, может новое-то оно и получшее будет, просто [см. про Quake]. Все-таки хочется надеяться на лучшее. А напоследок - крик души. Я не буду задавать вопросов, вроде "помогите подобрать железо", хотя речь пойдет именно о железе. Что я хочу сказать: Unreal/UT суть вечный геморрой. Квейкерам-то просто - купил самую навороченную железяку и играй хоть до потери пульса. А у нас... "Игра 2000" года, которая на "самых навороченных" как следует работать отказывается. Как у них называют Кармака? "Отец", "Кодер намба уан"... А нашего "Кармака"? Однозначно: Evil Sweeney. Сами посудите: выкидывать, что ли, TNT, джифорсы, вставить V3? Так я своей TNT как 2D-картой вполне доволен, да и на унрыле свет клином не сошелся, в Homeworld тоже охота поиграть. Тогда выход: вставить V2 на PCI (чтобы вуда была добавлением к риве). Да только скорость уже не та.

В общем, растекся я немного мыслей по клаве, но вроде все высказал. Спасибо за внимание.

xen@e-mail.ru

З.Ы. Огромное спасибо и пламенный привет Л.А. за то, что он такой Unreal-активист!!!

З.З.Ы. Говорят, на G400 (в UT) с графикой какие-то чудеса творятся. Ужель правда?

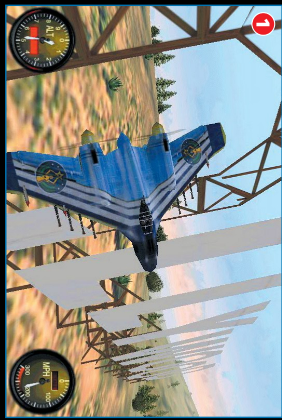
Удивительно устроен человек. Ему проще написать, что надо писать или что писать не надо, но при этом он ни за что в жизни не напишет то, что надо, и обязательно напишет то, что не надо. Это я не про автора письма, а вообще. Закругляться пора, господа. Давайте обсуждать игры и последние события индустрии, давайте вместе придумывать рубрики и конкурсы, давайте, в конце концов, поспорим про тот же Tomb Raider. Я же отнюдь не против. Но, согласитесь, было бы странно, если бы я сам себе писал письма. А потом на них же отвечал. Что касается диска, то такая самостоятельность, конечно, не возбраняется, но лично я считаю, что значительно удобнее пользоваться интерфейсом. Естественно, мы приложим все усилия для того, чтобы новый интерфейс не глючил и вообще отвечал требованиям сегодняшнего, а еще лучше - завтрашнего дня. В отношении Diablo. Я, признаться, не могу вспомнить, кто сказал, что творение Blizzard исковеркало представление геймеров об RPG. В любом случае это не так. Кроме того, могу тебя уверить, что "Проклятые Земли" - это значительно более глубокая игра, чем даже может показаться после прочтения обзоров и прочих материалов о детище Nival Interactive. Крик души боюсь оставить без комментариев. Я, например, получил массу удовольствия от UT на машине с Riva TNT.



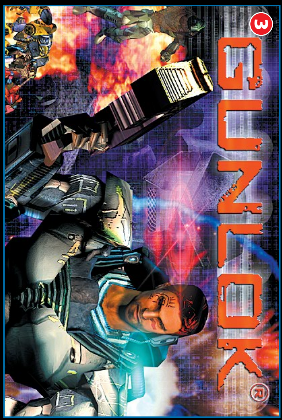
Добрый день уважаемая редакция журнала "Страна Игр"!

19 сентября в нашем городе наконец-то появился новый номер страны игр(75). Отдав продавцу деньги (причем немало), я взял журнал. Придя домой, я устроился поудобнее в кресло и взглянул на купленный предмет. Пос-

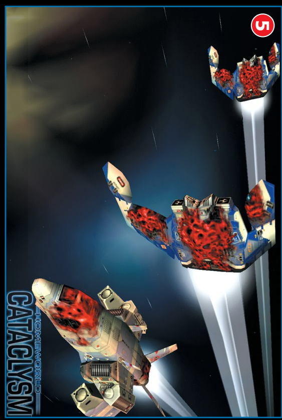














ДЕМО-ВЕРСИИ:

Crimson Skies
Демо-версия из разряда must see! Пропустить ее все равно, что проигнорировать в свое время Doom или Civilization. 1

Grand Prix 3
Демо-версия лучшего симулятора Формулы от самого Джеффа Краммонда. Безупречная во всех отношениях. 2

Gunlok
Прикольный, веселый, динамичный и немного необычный гибрид жанров. Масса удовольствия гарантируется. 3

Hitman: Codename 47
Демо-версия симулятора киллера... Вы ждете дополнительных комментариев? Достаточно того, что ничего подобного никогда не было. 4

Homeworld: Cataclysm
Демо-версия блестящего продолжения великолепной игры. Собственно, достаточно провести за ней несколько минут, чтобы побежать покупать полную версию. 5

Mechwarrior 4
Тестовая версия игры предназначенная лишь для многопользовательских битв. Думаем, она никому не помешает. 6

ПАТЧИ:
Crimson Skies v1.01
Ground Control v1010 Patch
Warlords Battlecry v1.03 BETA
Quake III Arena v1.25 Point Release
Daikatana Patch

ВИДЕО:
Unreal Tech
Wizardry VIII
Summoner
American McGee's Alice
Eternal Arcadia

ле определенного молчания у меня вырвался радостный возглас: "Наконец-то!". И касается он всего, кроме, конечно, постера (он мне и со скрепками нравился :)). И вот мне захотелось послать вам краткий обзор 75 номера.
Обложка: Шикарно! (как говорил Остин Пауэрс) Дизайн действительно улучшился (сам не знаю почему). Но смотрите... и он может приестся читателям.
Реклама, подписка... кстати, хорошая вещь подписка (если бы у нас только почту не воровали :)).
Содержание: В принципе изменений нет, просто перенесли часть информации на другую страницу, ну и то хорошо.
Новости: Как всегда, информативность на пределе (без комментариев).
SPECIAL репортаж: С удовольствием прочитал репортаж о новом чуде техники GameCube. А вот, конечно, список игр на Dreamcast мне не интересен. Ну ладно, у кого есть DC, тот пусть и читает.
Хит preview: Все ОК! Достойное оповещение о выходе игр. (Preview в разработке - то же самое).
Review обзор: Обалденные обзоры! Вот только вы оплошали со страницей 57 (найди 10 отличий :)).
ONLINE: Без изменений. Хотелось бы, чтобы Сергей Долинский посвящал больше выпусков обзорам новых программ.
Железо: ...железо как железо... интересно, но сложно с восприятием новых для себя слов.
Тактика: Здесь я немного не понял... вы собирались поменять дизайн всего журнала (не так ли?), но почему-то рубрика "Тактика" осталась с прежним дизайном...
Коды: Чтобы быть честным геймером, скорее пролистнул эту страничку :).
HUMOR: Клево! Rulez! и т.д. Продолжайте печатать эту користую рубрику!
Письма: Все хорошо! Но с моим письмом будет еще лучше! :))
После такого обзора хочу поставить вам по новой системе оценку:
Я (Борисов Юрий): 9: Мне нравится!
Снова я: 9: Лучший журнал в России!
Мои друзья: 8: Все хорошо, но есть небольшие недоработки!
Мое завершающее слово: 9: Единственное, что может испортить впечатление от журнала - это его высокая цена!
Итого: 35 баллов! (Так держать, "Страна"!)
Твой постоянный читатель,
Борисов Юрий.
bja@shakht.donpac.ru
P.S. Чуть не забыл... о демо-диске! Жаль, что вы не изменили его, а ведь обещали в прошлом номере (в рекламе). Главное - уберите эту заставку, а то как у Сергея Доренко!

Что ж, спасибо, Юрий, за развернутые комментарии, спасибо за теплые слова в наш адрес. С другой стороны, хотелось бы несколько сузить тему. Как насчет того, чтобы обсудить какой-то конкретный материал? Нужен ли был тот или иной Special, может, место в журнале стоило посвятить какой-нибудь другой теме? Пишите, нам очень интересно ваше мнение.

это звук?
это целый мир!



Надоело слушать со стороны? Хочется окунуться в самую гущу событий? Затаить дыхание и ловить звук шагов подкрадывающегося врага. Чувствовать, как сердце уходит в пятки от рева штурмовика. А потом всей кожей ощутить атмосферу настоящего рок-концерта. Такую возможность дарит Тебе Sound System Dolby Digital 5.1 от фирмы CREATIVE. Целый мир звуков - мельчайшие нюансы, мощь, полное ощущение присутствия. Идеально для игр и домашнего кинотеатра!

$240*

DeskTop Theatre DTT 2500 Digital

* рекомендованные розничные цены

CREATIVE

WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

ELKO Moscow – Москва, Новохорошевский пр-д, 11
Тел./факс (095) 234 9939, 234 2845
sales@elko.ru www.elko.ru

ELKO® GROUP

ELKO SPb – Санкт-Петербург, Левашовский пр., 12
Тел./факс (812) 320 6336
elko@elko.spb.ru www.elko.spb.ru

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Москва
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп 1106Е
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Московская, 11
Домододево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудиовидео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6